TELJES JÁTÉK A MÁSODIK CD-N : DARK COLONY

# PC GURU

LEGACY OF KAIN
Soul Reaver

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN 99/06

## REQUIEM: AVENGING ANGEL
## ALIENS VS. PREDATOR
## SILVER

EXTRA
DIABLO 2
AGE OF EMPIRES 2

STARSIEGE
WARZONE 2100
IMPERIALISM 2
TOCA 2
MIG ALLEY
COMMANDOS
BEYOND THE CALL OF DUTY

1296 Ft

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik.
Amennyiben hiányoznának belőle, kérje őket az elárusítótól!

# VIRTUAL WORLD

## Akció!

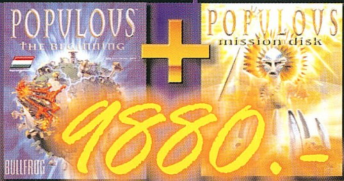
**Átrium Mozi**
1024 Bp Margit krt. 55
tel.:316-0186

**Mammut Üzletház**
1022 Bp Lövőház u 8 II em.
tel.:345-8141

**Alfa CD center**
1148 Bp Örs Vezér tere
tel.:2222-350

**Újlaki Üzletház**
1036 Bp Bécsi u 34-36
tel.:250-5200/122

**POPULOUS 3** + **POPULOUS 3 Mission Pack**

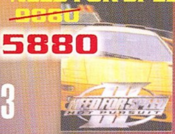



9880.-

~~11880~~ ~~7880~~

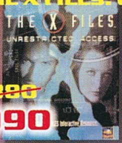
Populous 3 + Küldetéscsomag = 19780 Ft helyett most csak 9880 Ft!

**NEED FOR SPEED 3** ~~9880~~ 5880



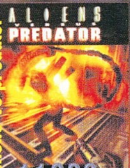
**PRIVATEER 2** ~~11880~~ 1990

**THE X FILES: U...** ~~5880~~ 1990



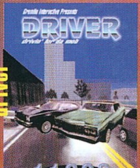

## E HAVI AJÁNLATUNK

aliens vs predator




11880

driver

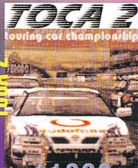



11880

requiem

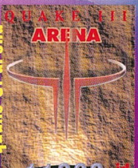
9880

TOCA 2



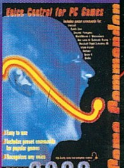

11880

quake 3: arena




11880

Game Commander




9880

| | |
|---|---|
| Alpha Centauri | 9880 |
| Army Men 2 | 9880 |
| Baldur's Gate | 9880 |
| Blood 2 | 9880 |
| Carmageddon | 3880 |
| Civilization-Call to Power | 9880 |
| Dark Reign | 3880 |
| Darkening-Privateer 2 | 3880 |
| European Air War | 10880 |
| Fallout 2 | 9880 |
| Game Rage | 3880 |
| Hardline | 1880 |
| Half Life | 9880 |
| Heroes of M&M III | 9880 |
| Lula I-II Pack | 9880 |
| Jane's WWII Fighters | 9880 |
| M.A.X. 2 | 5880 |
| Myth 2 | 5880 |
| Oddworld: Abe's Exoddus | 9880 |
| Pro Boarder | 9880 |
| Pinky & the Brain | 9880 |
| Resident Evil 2 | 9880 |
| Settlers 3 | 7880 |
| Shogo - M.A.D. (HUN) | 6880 |
| SimCity 3000 | 9880 |
| Superbike Championship | 9880 |
| Tomb Raider 3 | 9880 |
| Turok 2 | 9880 |

| | |
|---|---|
| Caesar 3 | 9880 |
| Carmageddon 2 | 7880 |
| Commandos Mission | 7880 |
| Chapionship Manager 3 | 9880 |
| Delta Force | 9880 |
| Earth 2140 + Miss. | 4880 |
| F-16 Agressor | 10880 |
| Filmlexikon | 5880 |
| Get Medieval | 5880 |
| Heretic 2 | 4880 |
| Imperialism 2 | 9880 |
| Jack Orlando | 2880 |
| Jövő Titkai | 7880 |
| Knights & Merchants (HUN) | 5880 |
| Lands of Lore 3 | 9880 |
| Might & Magic VI | 5880 |
| Outlaws | 4880 |
| Powerslide | 9880 |
| Rage of Mages | 5880 |
| Recoil | 8880 |
| Sanitarium | 9880 |
| Settlers 3 Mission Disk | 3880 |
| Sin | 9880 |
| Sin Mission | 7880 |
| Turok | 3880 |
| Trespasser | 9880 |
| Worms Armageddon | 9880 |
| X-Wing Alliance | 9880 |

Az alábbi programokat már mos jegyezd elő,hogy a megjelenése napján exkluzív ajándékkal az országban a legjobb áron kaphasd meg ! :

| | |
|---|---|
| TA: Kingdoms | Dungeon Keeper 2 |
| Duke Nukem 4ever | Tiberian Sun |
| Outcast | Daikatana |

## AKCIÓS ÁRAINK

| | |
|---|---|
| Agent Armstrong | 1880 |
| Atlanta | 1880 |
| Bad Mojo | 2480 |
| Conquest Earth | 2880 |
| Darklight Conflict | 2880 |
| Deathmatch Maker | 990 |
| Destruction Derby 2 | 2880 |
| Ecstatica 2 | 1880 |
| Heroes of M&M II | 3880 |
| King Dengotti | 1880 |
| Magic Carpet | 1880 |
| Outpost 2 | 1880 |
| Sabre Ace | 2880 |
| Virus | 2480 |
| Woodruff | 2480 |
| X-Men | 1880 |

TOVÁBBI INFORMÁCIÓKÉRT ÉS RÉSZLETES ÁRLISTÁNKÉRT HÍVJA ÜZLETEINKET.

Az igazi játék!
Voodoo3 3000 AGP
16MB Ultra High-Speed, High-Resolution 2D/3D Accelerator
3dfx
7 Million Triangles/sec. 333 Megatexels/sec. TV/S-Video Out 3D Gaming at 60fps
3dfx™
Voodoo3 2000 AGP
3dfx
6 Million Triangles/sec. 286 Megatexels/sec. Highest Software Compatibility
Saitek
A tökéletes játék kontroller
melyet Ön saját kezére alakíthat.
TERRATEC®
PROMEDIA
A
3D
INTERACTIVE
Terratec DMX
A3D, SENSAURA 3D, EAX kompatibilis
digitális kimenet (analóg+koaxiális)
digitális bemenet (analóg+koaxiális)
DMX
TERRATEC
XLerate
TERRA TV
TerraTV+
PCI TV tuner kártya • stereó
• TXT • 125 csatorna
• 64 csatorna szimultán preview
XLerate
Xlerate Pro
A3D2.0 -Aureal Vortex 2 chip
+digitális kimenet!
HERTA
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárlóközp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131

PC GURU

**Szerkesztőség**
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Asszisztens: Boruzs Krisztina
Hír- és olvasószerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout: FUTURA EXTRAVAGANZA
(06) 209-811-693

**A szerkesztőség címe:**
1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 Telefon: 350-8179
E-mail-cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: gamez.pganet.hu

**Kiadó**
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

**A kiadásért felel:**
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

**Hirdetésfelvétel**
**Magyarország:** Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3. Pf. 210.
Telfon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540

**Németország:**
Vogel International
Otto Walitschek,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

**USA/Kanada:**
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

**Nagy-Britannia:**
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

**Tajvan:**
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

**Terjesztés**
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt., és a
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó
telefon: (36-1) 349-4768

Megjelenik havonta, ára 1296 Ft. Előfizethet megrendelőlevélben
a kiadónál: Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

**Előfizetési díj (CD-s):** 2400 Ft (3 szám), 4800 Ft (6 szám),
egész évre 9600 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában
(Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a HELIR 11991102-02102799
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap_Előfizetés és Elektronikus Posta
Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a
postahivatalokban.
**Előfizetési díj negyed évre:** 2700 Ft (3 szám),
fél évre: 5100 Ft (6 szám), egész évre 9600 Ft (12 szám).

**Montírozás és nyomás:** Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása
és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó
engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket
szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül
használjuk fel.

ISSN 1217-6389
**A GURU LEGYEN VELETEK!**

# INTRO_

START!

Sziasztok!

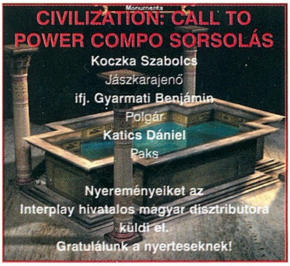
A meteorológusoknak biztos nincs könnyű dolguk ebben a kissé szeszélyes májusban, és úgy látszik, az időjárás változékonysága hasonlít a programok megjelenéséhez is, hiszen nem múlik el úgy nap, hogy a kiadást eltoló pecsét ne kerülne rá valamelyik nagyobb projectre... Szinte minden csúszik, még az olyan jó nevű programok megjelenése is, mint a Daikatana, vagy éppen a TA: Kingdoms. Lehet, hogy a fejlesztők egy kicsit magukba szálltak, és csökkenni fog a kíméletlen verseny szülte félkész termékek sokasága? Ki tudja, majd az idő eldönti. Mindenesetre a nagy csönd érthető, hiszen az E3 a legnagyobb játékkiállítás, ami csak létezik a földkerekségen, itt van a nyakunkon (sőt, mire ezeket a sorokat olvassátok, már be is fejeződött). Az információk és a programok áradata reméljük felduzzad majd, és ismét nem lesz uborkaszezon a nyáron.

Apropó nyár. Véglegesítettük a tábor időpontját. Idén Balaton Alsóörsre megyünk augusztusban (pontosabban aug 22-29-ig) kicsit nyaralni. Ha velünk szeretnétek tartani, akkor a közölt levlap visszaküldésével jelentkezhettek. A tábor fantasztikus, a gyönyörű környezet nektek is tetszeni fog. Előfizetőink ezúttal is előnyöket élveznek, hiszen az 23000 Ft helyett csak 21000 Ft-ot kell, fizetniük a nyári kalandért. Reméljük, Te is velünk tartasz a suli beindulása előtti utolsó nagy buliba.

Utoljára, de nem utolsósorban szólunk egy-két szót a múlt hónapban elkezdett teljes játék sorozatról. A félreértések elkerülése végett természetesen nem egy hónapról volt szó (ezt már most is láthatjátok), illetve aggódó régi előfizetőink megnyugtatására álljon itt feketén-fehéren: ők is megkapják minden hónapban a PC GURU-t az összes CD-vel egyetemben. Érdemes lenne viszont nekik is elgondolkozni előfizetési akciónkon, amelyet meghosszabbítottunk, így a lapra június 30-ig nagyon kedvező áron lehet előfizetni. A vélemények persze megoszlottak újításunkkal kapcsolatban, de mi úgy gondoljuk, hogy sokkal többen lesztek, akik szívesen fogadjátok (fogadtátok) a teljes játékot, mint akiknek a 300 Ft többletkiadás valóban gondot okoz. Nem hiszem, hogy több ezren lennének, akik megvásárolták volna a Dark Colonyt, vagy éppenséggel a Stonekeepet. Azt pedig ugye meg sem halljuk, amikor valaki arra hivatkozik, hogy neki már milyen régen megvan warezben. Egyszóval, mi jó ötletnek tartottuk, és továbbra is kiállunk második korongunk mellett.

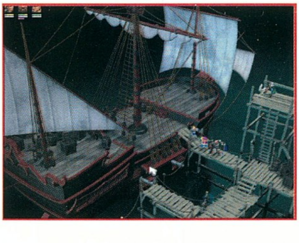
Jó szórakozást!

*GURU Team*




## A HÓNAP JÁTÉKA

A Final Fantasy 7 óta nem jelent meg ilyen színvonalas konzol koppintás a játékok között. Soha nem értettem, a japánok mit is esznek ezekben a manga stílusú szerepjátékokban, s az igazat megvallva még a Final Fantasy 7-et sem fejeztem be. Most azonban a Silver villámcsapásként ért, hiszen már az első pillanatban belopta magát a szívembe. Kevés olyan játék jelenik meg mostanában, melyre azt tudnám mondani, hogy képes egész hétvégére lekötni. A **Silver** azon néhány program közé tartozik, melyet még a törd. is élvezettel végigjátszott. Általában csak a száját húzza még a legjobb FPS-ekre is (a csirke még a Half-Life-ot sem játszotta végig). Becsületére legyen mondva, a Silverrel négy nap alatt végzett. Talán ez a játék legnagyobb hibája, nem lehet benne hónapokat kalandozni, mint mondjuk a Baldur's G ate-ben.



A történet meglehetősen lineáris, s még a legkezdőbb játékosok is képesek végigjátszani egy hét alatt. Nincs benne olyan pont, ahol komolyan el lehetne akadni, csak kitartás és idő kérdése, hogy végigjátsszuk.

A Silver készítői még azt a luxust is megengedhették maguknak, hogy a játékba automata térképet építsenek be, s azon keresztül egy pillanat alatt el lehet jutni bármely, előzőleg már bejárt helyre. El lehet tehát felejteni az idegesítő mászkálást, elég egy gombnyomás, s máris ott vagyunk, ahová vágyunk. Ez a fajta hozzáállás számomra nagyon szimpatikus, kár, hogy csak nagyon kevés játékban találkozni ezzel manapság.

# TaRTaLoM

G9901


6 CD Tartalom

## NEWS

8 Force 21
8 Empire of the Ants
9 Legend of the BladeMaster
9 Re-Volt
10 LEGO Rock Raiders
10 Need For Speed: High StAkes
10 Majesty: Sovereign of Ardania
11 Spec Ops II: Green Berets
11 Vampire: The Masquerade
12 Wizardry 8
12 Orcs: Revenge of the Ancient
12 Longest Journey
13 Nocturne
13 LEGO Racers

## BEMUTATÓ

14 Diablo 2
17 Gabriel Knight 3
18 Homeworld
20 Legacy of Kain: Soul Reaver
22 Age of Empires II
24 Mig Alley

## JÁTÉKLEÍRÁS

26 Requiem: Avenging Angel
30 Civilization: Call to Power
34 Alien vs. Predator
38 Silver
44 TOCA 2
46 Warzone 2100
49 The Bounty Pack
50 Lands of Lore 3
52 Dark Colony
56 Starsiege
60 Imperialism 2
66 Helyhiány miatt...
68 Beyond the Call of Duty
70 Blood2: Nightmare Levels

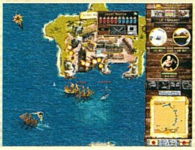
## TALLÓZÓ

71 Cheat
72 Hangkártyák és digitalizálók
76 Hardware news
79 Y2K detonátor
80 Software hírek
82 3D Studio Max 2
84 SurRender 3D
87 Diamond Viper V770
88 MP3 lejátszók
90 Emulátorok '99
92 Három és felen az Ultrák ellen
94 Saitek Cyborg 3D
96 ATi Rage 128 család
98 Toshiba Satellite Line
100 Voodoo 3 3000
103 WACOM digitalizálótáblák
104 Procivetélkedő
105 Chaintech alaplapok
106 Hardware forum
108 Levrov
110 Külvilág
114 Következő szám

# CD Tartalom

## Demo

### Corsairs

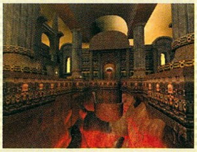


Ki ne emlékezne a jó öreg Pirates! című játékra, amelyet még szegény Commodore gépeinken nyüstöltünk. Most úgy tűnik, a régi szép idők visszatérnek. Megújult köntösben, gyönyörű grafikával készül ez a remek szórakozást ígérő program, amelynek demó verzióját most Ti is megcsodálhatjátok. A Corsairsben - ugyanúgy, mint régen - különböző országok fennhatósága alatt álló közép-amerikai városok között kell hajózgatni. Az 1600-as évek kereskedelmét felidézve, kalózokra és hazánk ellenségeire vadászgathatunk. Senkinek sem érdemes kihagyni ezt a történelmi játékot.

### Expendable

A Rage szoftvert fejlesztő cég híres a mindent elsöprő látványos lövöldözős programjairól. Nemrégiben készítették el az Incoming nevű játékukat, és most itt van legújabb grafikai „mindentszétlövök" csodaprogramjuk is, az Expendable. Ebben a demóban egy szuperhős irányítása a feladatunk. Különböző fegyverek, könnyen hulló áldozatok és mindent túlélő főgonosz szörnyeteg gépek várják mindazokat, akik már kiéhezve vártak valami reflexfejlesztő shoot 'em upra.

### Quake 3: Arena



Végre valahára itt van! Sokat kellet rá várni, rengeteg ígéret, még több munka és jó adag tesztelés után Carmack bácsi végre megjelentette Win 32-es platformra a világ első számú first person shooter játékát, a Quake 3: Arenát. Azt hiszem, nem kell túl sokat hozzáfűznöm a játékhoz. Fergeteges grafikájával és pergő akció jeleneteivel máris remek hangulatot hozott szerkesztőségünkbe. Úgy érzem, Shoebaron kezdheti edzeni mouse forgató kezét, mert különben nem lesz túl sok esélye velem szemben (:.

### Tomb Raider II - Golden Mask

Akárcsak az első részhez, most a folytatáshoz tartozó első küldetéslemez is végre megjelent. Lara Croft ismét akcióba lendülhet, hogy megszerezze a Yeti Király féltve őrzött „elveszett aranyát". Egyszóval, a kalandok folytatódnak. Nem hinném, hogy valaha is pont fog kerülni ennek a fergeteges sorozatnak a végére. Persze erre nincs is szükség, hiszen ki ne szeretné újra és újra megcsodálni e gyönyörű lány minden mozzanatát.

**Ezen kívül még ...**

***Descent 3 - Új***
***Get Medieval - Magyar változat***
***Hidden & Dangerous***
***Official F1 Racing***
***Shadow Company***
***Space Bunnies Must Die!***
***Ultimate 8 Ball***
***X-Tom 3D***

## Cheat

**CHEAT ZONE +**
**A Bug's Life - Trainer**
**Addiction Pinball - Trainer**
**Bubble Hero 2 - Trainer**
**RollerCoaster Tycoon - Trainer**
**Warzone 2100 - savegames**
**Redline - Trainer**
**Warzone 2100 - Trainer**
**Silver +13 Trainer**
**Dark Reign +74 Trainer**
**Civ: Call to Power - Trainer**
**Forsaken - Trainer +26**
**Final Fantasy +46 Trainer**
**Lords of the Realm 2 - Trainer**
**Worms 2 +24 Trainer**
**Rapauni - Trainer**
**Recoil - Trainer**
**Redline - Trainer**
**Resident Evil 2 - Savegames**

## Extra

**Chip Zenék - régi idők moduljai**
**Falcon 4.0 - extrák**
**Sim City 3000 - extra ajánlatok**
**Starsiege - Skins**
**TOCA 2 - Behind the scenes**
**Warzone 2100 editor**
**NFS 3 - Magyarosítás**

## Animációk

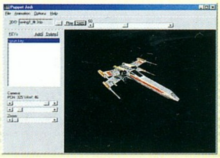
**ShadowMan**
**BattleZone 2**
**Dark Reign 2**

## Patches

- Apache Havoc 1.1
- Axis & Allies 1.32
- Close Combat 3 v3.0b
- Delta Force Update 8a
- Myth II 1.3
- Nascar Revolution v1.01
- Top Gun 1.1
- Quest for Glory V 1.2
- S.C.A.R.S
- Starsiege 1.002r
- Lands of Lore III 1.06i
- Starsiege Tribes 1.41
- Unreal 2.24v
- Warzone 2100 1.01b
- Settlers III 1.33

## Rovatok

- 3D Studio Max
- Bonckés - Jedi Knight
- Szerepjáték, Fantasy
- Zeneszerkesztés
- Pascal
- Quake
- MP3
- Linux



## SCR, Desktop

- Abe's Odyssey
- Alien Commandation
- Close Combat 3
- Grand Theft Auto
- Lost World
- Quake 2
- Terminator 2
- Ghost in the shell
- Wheel of Time
- Grand Tourismo
- Starsiege

## Utility

### ADVANCED DIALER V1.2

Napjainkban igen közkedveltek a különféle Internetes kapcsolat (telefonos) segítő, nyilvántartó és szabályozó programok. Az Advanced Dialer is egy

ilyen alkalmazás de szöges ellentétben az eddig megjelent kiegészítőkkel nem csak egy tevékenységre képes, hanem számtalan lehetőséggel rendelkezik. Ilyenek például a telefonköltségünk nyilvántartása, vagy a kapcsolat felépítésének részletes végigkövetése (bejelentkezési név, jelszó). A programban találhatunk még egy érdekes grafikonmenüt, mely grafikusan szemlélteti eddigi költségeinket.

**http://www.pysoft.com**

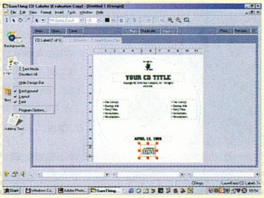
### COPERNIC 99 V3.0

Ezzel a különleges keresőprogrammal egyszerre több Internetes keresőszerveren, adatbázisban kutathatunk. Meghatározhatjuk a keresett témacsoportokat (WEB, e-mail, games stb.) majd ezek után az AltaVista, Dejavu News, Excite, HotBot, Infoseek, Lycos, Magellan, WebCrawler és a Yahoo! adatbázisaiban megtalált információk tömegével találjuk magunkat szembe.

**http://www.magellass.com**

### SURETHING CD LABELERI V2.0

Kisebb sorozatban gyártott vagy házilag felírt „arany" színű CD-ink feliratozását oldhatjuk ezzel professzionális címke, és CD felirat készítő



programmal. Pillanatok alatt megtervezhetjük álmaink CD borítóját vagy matricáját, de aki nem akar bajlódni a tervezéssel annak számtalan, a programhoz melléket mintaborító és grafika könnyíti meg a tervezés folyamatát. A program szolgáltatásai kimagaslóak, külön figyelemreméltó a nyomtatás támogatása.

**www.surething.com**

### TRAYDAY V6.21

Az elektronikus naptár igencsak hasznos lehet az állandóan számítógép előtt ülő embereknek. A Tray Day-t épp úgy használhatjuk mintegy papírnaptárt, beleírhatjuk a lényegesebb dátumainkat - már csak a családi béke megőrzése

végett is. Lapozni szerencsére nem kell, ellenben hangos jelzéssel figyelmeztet minket a lényegesebb napokon.

**http://www.mjmsoft.com**

### WINDOWBLINDS V0.80B

Az utóbbi hónapok egyik legeredetibb programja, mely leginkább az Amigán ismert Magic WB lehetőségeivel vetekszik persze csak amolyan Windows módra. A WindowBlinds alkalmazásával az eredeti Microsoft ablakokat, kapcsolókat cserélhetjük le, pl. Macintosh stílusú ablakokra, 3D-s buttonokra. A programban talán a leglényegesebb, hogy a WB. Skin felépítése lehetővé teszi az egyéni elképzelésünk szerinti Windows létrehozását. Az eddig megjelent Skinek száma ma már eléri az ezres nagyságrendet, ami igencsak figyelemre méltó szám. A program szolgáltatásai bár ugyan szegényesek de rámutat a Windows9x rejtett tartalékaira.

**http://www.stardock.com**

### A CD MELLÉKLETEN TALÁLHATÓ TOVÁBBI PROGRAMOK.

**Fastfolders v2.3**
- a menüszerkezetű Windows Explorer

**NoteTab Pro v4.6**
- a népszerű szöveg és HTML szerkesztő

**Planet.MP3 Find**
- keresünk MP3 zenét az FTP szervereken

**SciTech GLDirect v1.01**
- a Hardver Fórumban is emlegetett SciTech GLDirect

**Ultra Fractal v2.0**
- a villámgyors fraktálszerkesztő

*angler@freemail.c3.hu*

*A műsorváltoztatás jogát fenntartjuk!*

## EMPIRE OF THE ANTS

A Microids új játéka Bernard Werber best-sellere alapján készül. Az Empire of the Ants sajátosan ötvözi a stratégiák és a szimulátorok elemeit és talán felcsillant idén valami igazán eredetit. Különös, föld alatti civilizáció sajátos rendszerét, tulajdonképpen ismeretlen létforma bonyolult világát ismerhetjük majd meg.

A történet (merthogy ilyen is van) kezdetén Fontainebleau erdejében találod magad, és

valóságos erődöt kell szerveznéd, mert veszély fenyegeti bolyodat, méghozzá nem is akármilyen ...
A hangyák városának irányítása és a védelmi-, valamint támadórendszerének megszervezése feltétlenül új kihívás elé állíthat bennünket. A konkrét tervek mindenféle szobák (szolárium, szülőszoba, királynő terme stb.) építésének és megfelelő használatának segítségével bontakozhatnak ki, kicsit a Dungeon Keeperhez hasonlóan. A grafika szintén szemet gyönyörködtetőnek tűnik feltéve, hogy a hangyák látványa, illetve az ő szempontjukból ábrázolt világ esztétikai élményt jelent számodra...

Megjelenés: 1999. karácsony.

## FORCE 21

2015-öt írunk, az Egyesült Államok Oroszországgal szövetkezve küzd a Kínai Köztársaság ellen. A háború nagylexikonjában már új szavak szerepelnek, az egyik ilyen például a Force 21, a XXI. század új harcrendszere.

A Rainbow Six készítői nem sokat ültek a babérjaikon, teljes erőbedobással dolgoznak legújabb, 3D-s akció-stratégia egyvelegükön. Ez alkalommal azonban nincs szükség például gyárak, bányák, kutató központok és más hasonló dolgok felfedezésére és építésére, minden éppen elérhető eszköz a rendelkezésedre áll majd a harcban. Gazdálkodnod kell azonban a készletekkel, hiszen ezek száma véges, és a veszteségek sorsdöntők lehetnek a jövőre nézve.

A játékban a XXI. század valós és vélt fegyvereivel, tizenöt-tizenöt single player misszión verekedheted át magad. Akár Kína, akár az ellene szövetkezett nagyhatalmak oldalára állsz, igazi 3D-s taktikai harcot felvonultató csemegében lesz részed.

Megjelenés: 1999. augusztus.

▣ Már hírt adtam róla, hogy készül, viszont immáron az is biztos, hogy a Hasbro Interactive adja ki a Simon the Sorcerer 3-at. A Headfirst Productions és az Adventure Soft Publishing közös programja úgynevezett NetImmerse 3D engine-nel fog megjelenni elvileg még az idei év végén.

▣ Ismerős David Farmer neve? Ha esetleg nem lenne, mondok néhány filmcímet: Armageddon, Con Air. Érdekel, miért beszélek Hollywood egyik sztárjáról itt? Mert ez a férfiú dolgozik teljes erőbedobással a Planescape: Torment hanghatásain! David Farmer szerint "sosem hallott" effekteket készíteni az egyik legnagyobb kihívás.

▣ Az Oddworld következő epizódja a Munch's Oddysee lesz.

## LEGEND OF THE BLADEMASTER

Valaha sárkányok őrizték e világ békéjét, ám idővel a féltékenykedés és az árulás eluralkodott a birodalmakban. Az álmaikból eszmélő őrzők pedig már-már feladva a reményt, döbbenten meredtek az őket körülvevő romokra...

Erik Valdemar azonban rendelkezik azzal a belső erővel, hatalommal, melynek segítségével, ha megtanulja a harcművészet titkait, megmentheti e világot, ha felvállalod vele e nemes feladatot.

A Ronin Entertainment 3rd person akció-kaland-RPG ötvözete erősen emlékeztet a Final Fantasy sorozat stílusára. A történet sötét erdők mélyéből, gazdagon termő földeken át havas felvidékekre, óceánok mélyére, és egyéb vadregényes tájakra vezeti a vállalkozó kedvű játékosokat. A készítők páratlan grafikai finomságokat ígérnek, ami minden valószínűséggel garancia lesz a végsőkig fokozott hangulatra, a sikerhez ez azonban még kevés. Remélem, a tartalommal sem lesz gond!

Megjelenés: 1999. tél.

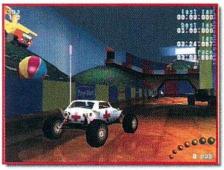
## RE-VOLT

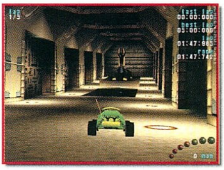
Az Acclaim távirányítós autók versenyét kínálja a téli szezonra. A valójában profi kategóriában futó kocsikkal áruházak sötét folyosóin, múzeumok termeiben, botanikus kertekben és játékraktárakban is száguldozhatsz, ha kedved tartja. Utadat olajfoltok, rakéták, robbanó töltetek nehezítik, cserébe viszont mindenféle ideiglenesen turbózó cucc is felszedhető.

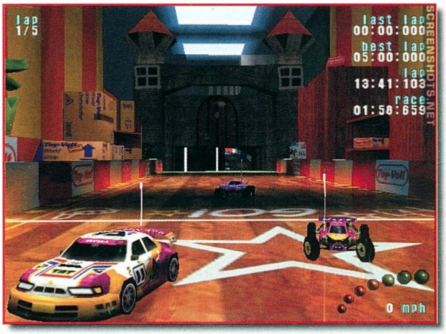
Meg kell tudnod tartani az uralmat kocsid felett akkor is, amikor márványgolyókon, üvegen vagy esetleg frissen felmosott padlón haladsz át vele.

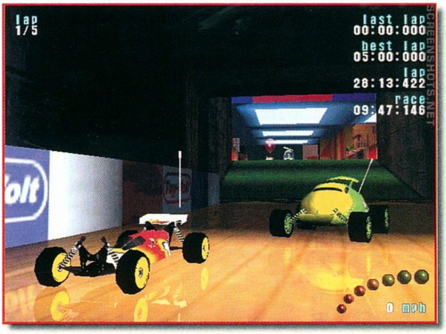
Az Interneten játszók számára külön pályák készülnek, sőt a programhoz mellékelt track editor teret ad alkotó fantáziád kibontakoztatásának is...

Megjelenés: 1999. vége.








A 2001-re ígért játék már teljes 3D-ben fog pompázni, és úgy hírlik, megvették fejlesztéséhez az Unreal engine-t is.

■ Nyárra ígérik a Baldur's Gate DVD verziójának megjelenését. A cég a további részletekről sajnos még semmit sem árult el.

■ Az idei E3-on a Westwood legnagyobb dobása kétségtelenül a Tiberian Sun lesz. Engem mégis a titkokkal körülvett Nox izgat jobban. Ezt a több mint száz varázslattal büszkélkedő RPG-t olyan homály övezi, hogy alig bírom már kivárni az első találkozás pillanatait...

■ A Take-Two Interactive Software és a Telstar Electronic Studios egyesítette erőit.

■ Az Apptastic Software új stratégia-akció egyvelegen dolgozik, a stuff neve Sorcerer's

## MAJESTY: SOVEREIGN OF ARDANIA

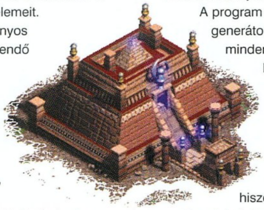
A Cyberlore Studios birodalomépítő stratégiát készít, méghozzá nem is akármilyent. A Majesty ugyanis a királyság irányítását oly módon helyezi kezedbe, ahogy ez idáig még senki sem. Miért mondom ezt? Nos, mert nem láttam még olyan stratégiát, mely

ilyen harmonikusan ötvözte volna birodalomépítéssel a kaland és a szerepjátékok elemeit.

A hagyományos stílusban felépítendő egyedi épületekben ugyanis kalandozókat "nevelhetsz", akik saját személyiséggel, sőt célokkal is rendelkeznek. Tetteiket azonban nem te határozod meg! E hősök tapasztalati pontokat szereznek, és szintet is léphetnek majd!

Kicsit elképzelhetetlennek tűnik, hogyan győzedelmeskedhetsz úgy, hogy nincs hatalmad saját fejük után kószáló kalandoraid felett. Megoldás azonban létezik. A központi rendeletek és általánosan ható épületek (például az intelligenciát növelő könyvtár) kihatnak cselekedeteikre és sikereikre is...

A többi maradjon egyelőre titok.



A program random map generátort használ, ezért minden egyes küldetés kihívást jelenthet újra meg újra. Persze a konkrét feladat nem fog változni, csupán a körítés. De ez nem gond, hiszen a Skeleton Kinget is örömmel aprítottuk újra meg újra...

Megjelenés: 1999. szeptember.

## NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Ezek a most érkezett Need For Speed: High Stakes képek szemgyönyörködtető látványt nyújtanak.

Az ígéretek szerint a negyedik rész sosem látott magaslatokba emeli a gyors akciót, maximálisan kihasználva a 3D grafika minden lehetőségét.

Az újdonságok: tizennyolc autó, csaknem húsz pálya, különleges effektek (például az éjszakai száguldozások fényszóróinak fényében felvillanó sárhányók).

Megjelenés: 1999. június.

## LEGO ROCK RAIDERS

LEGO elemekkel építkezik ez a stratégia. A népszerű űrkészlet darabjaiból felépített világban a kristály a legfontosabb érték, s a szerencsétlenül járt űrhajó legénysége kénytelen lesz ennek felhasználásával elegendő energiát gyűjteni, hogy visszatérhessen szülőbolygójára. Ezt azonban az ismeretlen terepen felbukkanó szörnyek és ellenségek kissé megnehezítik... A Rock Raidersben azonban nem hal meg senki, ugyanis ha valamelyik katonád túlságosan legyengülne, automatikusan visszakerül a fedélzetre, ahol összeszedheti magát...

Ez a program inkább a fiatalabb korosztály számára készül, de valószínűleg az örökifjak is remekül ellesznek vele.

Megjelenés: 1999. október

---

Gambit. Ezt a 3D-s real-time játékot is az E3-on mutatják majd be. A program megjelenését év végére ígérik.

▣ A Sierra meggondolta magát, mégsem készít multiplayer patchet a Quest For Glory V: Dragon Fire-hez.

▣ Már a Requiem: Avenging Angel is játszható a HEAT.NET-en.

▣ A Massive Entertainment kivált az Electronic Arts kötelékéből. Még nem tudni, ez a lépés mennyiben érinti a készülő Genesist.

▣ Az Eidos a következő programok bemutatását ígéri az E3-ra: Abomination and Cutthroats, Anachronox, Daikatana, Deus Ex, Braveheart, Omikron, Revenant, Urban Chaos. Jejjj!

▣ A NovaLogic késő őszre tervezi a Delta Force 2

FRISS !

## SPEC OPS II: GREEN BERETS

Valószínűleg még viszonylag frissen él bennetek a Spec Ops hatása, hiszen ezt volt előző számunk teljes játéka. Nos, akiknek tetszett, íme az örömhír: a folytatás év végére elkészül. részben akár négy határvadászt is irányíthattok majd.

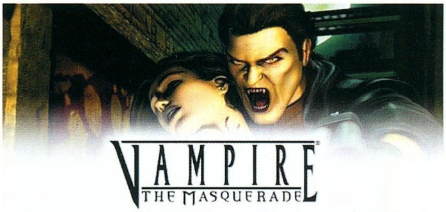
A fejlesztők különösen odafigyeltek a realisztikus hatásra, ezért a helyszínek, egyenruhák és személyek is valós élményeken,

modelleken vagy fényképeken alapulnak.

A programot a Zombie saját engine-jével fejleszti. A Viper technika támogatja 3rd és a 1st person látásmódot is. A D3D/Glide támogatással ha akartok, 1024x768-ban is játszhattok, s ebben a

A multiplayer deathmatch mód változatai: straight, team vs. team, capture the flag, king of the hill, assassin. De minden egyes szintet játszhatsz a barátoddal együttműködve is.

## VAMPIRE: THE MASQUERADE




A Nihilistic Software úgy döntött, a maga sajátos módján felfedi a vámpírok világának titkait. Csodaszép akció-RPG formájában

megjelenő, 3D engine-nel dolgozó programjukban a feldolgozandó történet szálai a középkori Prága és Bécs érájából a modern London,

sőt New York városába vezetnek. A minden bizonnyal kissé szükségszerűen véres kalandokat akár multiplayer módban, online az Interneten is megélheted majd, megosztva tudásodat és tapasztalataidat társaiddal. Sajnos erre úgy néz ki, még év végéig várni kell, de addig is sok szerencsét, és óvakodjatok a napfénytől! Ha végképp nem bírod kivárni a megjelenést, ajánlom figyelmedbe a valós, mi több, a napokban magyarul is megjelent szerepjátékot.

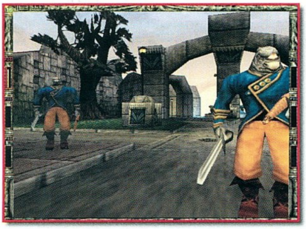
megjelentetését. A program alkalmazza majd a Voice-Over-Net technológiát is.

▣ A Sakura Wars korlátozott példányszámban is kiadásra kerül. A Sega stratégia-RPG keveréke három CD-jét igazi fa dobozba csomagolják majd.

▣ Mire ezt olvassátok, a Shattered Light már játszható végre. A kizárólag Netre tervezett program világában mindennapos a mágia, s a hatalmat kard és varázslat gyakorolja.

▣ Kósza mende-mondák terjednek a világháló szövevényes szálain. Néhányan arról beszélnek, mégis készül újabb kiegészítő a Baldur's Gate-hez, mégpedig NeverWinter Nights címmel. Erről azonban az Interplaynél még semmi hír. Máshol ugyanezen a címen teljesen különálló, de szintén

## WIZARDRY 8

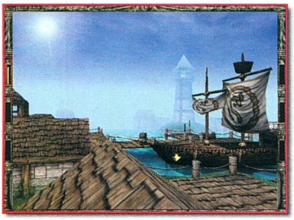


Maroknyi csapat fáradtságot, félelmet nem ismerve lépdel elfeledett titkok nyomdokain a korok viharában... mert folytatódik a legenda, minden idők egyik legértékesebb fantasy birodalmában ismét készül valami. A mágia és misztikum világában tizenegy faj és tizenöt karakterosztály közül választva álmodhatod meg azokat a hősöket, akik vállalják az új megmérettetést. Továbbá lehetőséged lesz a pihenő csapatod aktiválására, vagyis az előző részek kalandozóinak importálásra is.

A történet pedig ott folytatódik, ahol a Crusaders of the Dark Savantban abbamaradt.

A változások leginkább a különleges képességek és a grafika 3D engine-t használó megjelenésében nyilvánulnak meg, a jól bevált és méltán népszerű rendszer megmaradt. Itt most többeknek, köztük nekem is, mély, felszabadult sóhaj hagyja el ajkait, hiszen már oly kevés programban használhatunk körökre osztott harcrendszert. Az igazság az, hogy a szó legszorosabb értelmében véve már a Wizardry 8 sem szolgálhat ezzel, az alkotók szívesebben illetik "phased" jelzővel ezt. Azaz a karakterek nem sorban jönnek egymás után, hanem a képességeik, éppen aktuális gyorsaságuk, használt fegyvereik és egyéb apró finomságok adják a csaták ritmusát. Nos, ha ezt valóban sikerül jól megoldani, minden bizonnyal tökéletesebb lesz, mint az előbbi rendszer. Az egyetlen fájdalmam talán, hogy a cég nem tervez multiplayer támogatást.

Megjelenés: 1999. vége.



## ORCS: REVENGE OF THE ANCIENT

J.R.R. Tolkien, a fantasy ősatyjának világa ad teret a Sierra Studios nemrég beharangozott játékának. Orkok kapják majd a főszerepet ebben a stratégiában, s ellenfeleik ezúttal nem csupán emberek, hanem számos faj képviselői lesznek. Neked kell gondoskodnod csapataid megszervezéséről, felszereléséről, no és természetesen hadba vezetéséről is.

A történet egyébként a Gyűrű Háború idején játszódik, amikor Sauron éppen seregeit gyűjti a nyugaton gyülekező hatalmak ellen... Az alapvető cél pedig nem más, mint maga a túlélés, minden efelett elért eredmény ráadás csupán.

Bővebb információk hiányában maradnak a képek és a remény, hogy Tolkien világa méltó teret kínál a megmérettetésre.

Megjelenés: 1999. november.

BioWare stuffról esik szó, amelyet 2000 végére ígérnek. Nos, addigra tutira kiderül, mi is az igazság.

▣ A Sierra négy új 3D Ultra Pinball kiegészítőt tervez. A Cool Pool, a Lionel Train Town és a Radio Control Racers is már csaknem elkészült.

▣ Március 31-ig a Microsoft kizárólag Amerikában 1,92 billió dollárt forgalmazott. Ez a megdöbbentő összeg negyvenhárom százalékos emelkedést jelent. Hmmm.

▣ A Rage of Mages 2 még meg sem jelent, de már nekiláttak a harmadik rész készítésének. Fő az optimizmus! :)

▣ Augusztusban jelenik meg a FA Premier League STARS.

▣ Az IDSA elnöke bejelentése szerint majdnem kétezer PC- és videojátékot mutatnak be az idei E3-on. Atyaég!

## NOCTURNE

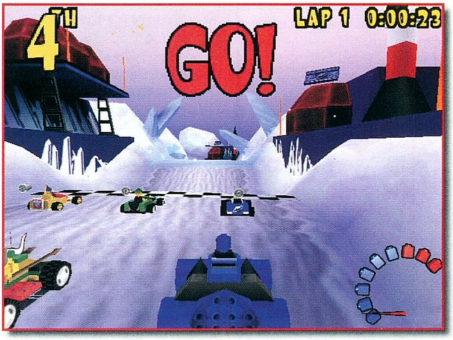
Milyen kaland lehet az, amelyben a szereplők nagy része zombi, ghoul vagy más meglehetősen undorító, élőhalott teremtmény. A negyvenes években játszódó történetben az Egyesült Nemzetekre új veszély leselkedik, amit eleinte senki sem sejt, hiszen az országszerte megjelenő különleges ügynökök a legnagyobb titokban dolgoznak…

Te magad is az egyik ilyen ügynök szerepében csöppenhetsz az események sodrásába, s időközben néhány NPC is csatlakozhat hozzád, hogy segítse munkádat. Ilyen lesz például a gyönyörű, olasz származású Gabriella, vagy Cajun, a voodoo mágia és tudományok mestere. Ebből a világból természetesen a vámpírok, vérfarkasok és hasonló szörnyek sem hiányozhatnak, létük biztosítja a nyomasztó hangulatot, s elődézi az enyhén véres események kialakulását...

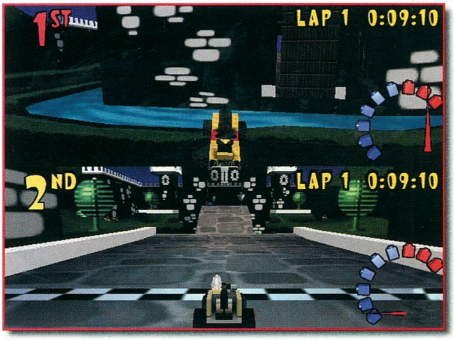
Remélhetőleg az áldozat nem te leszel ebben a 3rd person nézetű, maximálisan látványközpontú játékban!

Megjelenés: 1999. október

## LEGO RACERS




A LEGO Media fejlesztésében készül ez az autóverseny, mely a világszerte oly népszerű építőjáték elemeit használja fel. Nyolcdoboznyi készlet áll rendelkezésedre, hogy




megépítsd azt a járművet, amellyel ki mersz állni a többiekkel szemben. A konstruálás szempontjai igen sokfélék, hiszen a súly és a szerkezet egyaránt fontos lesz. Ezért az idő elérkezett, hogy felidézd gyermekkorod modelljeit! A tizenkét versenypálya között a legkülönfélébb szettek elemeit találod: kalóz, kastély, űr és kaland. A programból - kategóriájának megfelelően - az un. "power up" lehetőségek sem hiányoznak. A cél, legyőzni az összes ellenfelet, és minél profibb gépezetet készíteni, hiszen minden egyes megnyert verseny újabb elemek használatának lehetőségét eredményezi…

A program nem csak LEGO megszállottaknak készül, de valószínűleg ők semmiképpen sem fogják kihagyni.

1999. augusztus

*Lily*

▣ A Jurassic Park írója, Michael Crichton Timeline Studios néven alapított új céget.

▣ Őszre ígéri a GT Interactive a Ka-52 Team Alligatort, melyben több mint tíz légi és hatvan földi jármű vezetése vár rád, méghozzá a kelet-európai hadszíntéren.

▣ A SpecOps II: Green Berets júliusban jelenik meg.

▣ Film készül a Resident Evilből. A horror kedvelői biztos örömmel veszik, hogy George Romero keze is benne lesz a dologban…

▣ Számomra őrjítő, de biztos az egyik legjobb üzlet. A Deer Hunter II Extended Season rohamléptekkel készül. No comment.

▣ Erik Yeo és Lewis Paterson kivált a Westwoodból, és megalapította 7 Studiost.

*Lily*

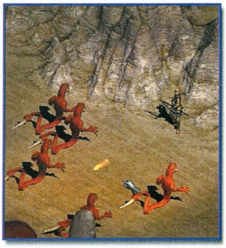
FRISS !

# Diablo 2

Hihetetlen, de több mint egy év telt már el azóta, hogy hosszabb lélegzetű bemutatót szántunk e legendás program készülő második részének. Akkor még úgy volt, a Diablo 2 megszületik 1998 karácsonyára. Mint tudjuk, ebből semmi nem lett, sőt, részemről boldog leszek, ha idén ősszel vagy télen végre felinstallálhatom a programot a gépemre.

A szerkesztőségbe érkezett képek és a lassan áradó információk azonban ismét megérettek arra, hogy megosszuk veletek mindazt, amit a Diablo 2-ről tudni lehet, hiszen a rengeteg hozzám érkező levél is tanúsítja, mennyien várjátok velem együtt a programot.

Csakhogy a Blizzard rendre eltolja a megjelenés időpontját, s az ok mindig a tökéletesítés. Pedig a Diablo 2-nek nem nagyon volt konkurenciája, még ha a Baldur's Gate-et sokan annak fogták is fel. Bár, ki tudja. Hiszen ez utóbbi szerepjáték a javából, míg a Diablo hangsúlyosan sosem volt az. Ami biztos, hogy a program jelenleg hetven százalékos készültségi szinten leledzik, ami azt jelenti, hogy kint az E3-on a barbár karakter elvileg már a maga teljességében működni fog. Természetesen, az ott szerzett élmények és tapasztalatok is szerepelnek majd az újság hasábjain. Most azonban következzen összefoglaló az idei év talán legjobban várt játékáról...



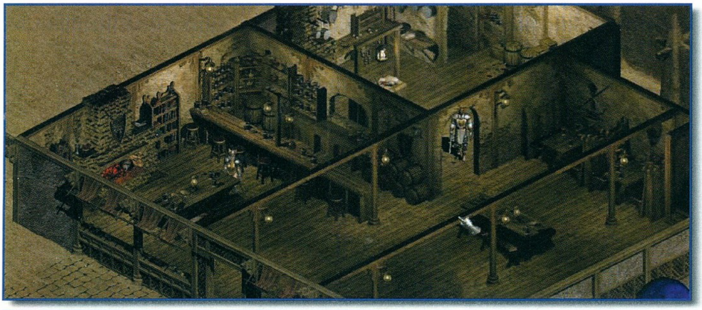
**A TÖRTÉNET**

Minden halandó világ sorsa az időtlen kezdetek óta, hogy teret adjon a Rend és a Káosz örök küzdelmének. A Diablóban e birodalom három ősi gonoszának legfiatalabbja, a Terror Lordja felébredt hosszú álmából, és beteljesítette sorsát Khanduras királyságában, egészen pontosan Tristam városának katakombáiban. Ugyan egy az ideig névtelen hős megsemmisítette testét, mégis tudta, hogy a sötétség ereje, Diablo lelke igazán sosem pusztítható el. Egyetlen megoldásnak azt látta, ha saját testébe fogadja a pokoli terhet jelentő szellemet, remélve, hogy lesz ereje uralma alatt tartani a démont. E hős már talán sosem tudja meg, hogy tettével azon a hajnalon, talán a sors torz fintoraként, önnön maga lett a mindenkori gonosz újjászületési lehetőségének hordozója. Azon a reggelen ösztöneit követve keletnek indult, új kalandok és megpróbáltatások felé...

**KARAKTEREK**

Három harcos és két varázsló karakter közül választhatnak majd mindazok, akik felvállalják az új küldetést, és szembeszállnak a gonosz erőkkel.

A barbár, az amazon és a paladin képviseli a fizikai erőt a játékban.



A harcos hölgyek talán az első rész íjászához állnak legközelebb. Kiemelkedő képességeik azonban a dárdák és egyéb dobó fegyverek kezelésében is megnyilvánulnak, sőt, közelharcban is jól boldogulnak. A lovagok a fény és a rend törvényei szerint, szellemi energiájuk kiteljesedésével együtt szállhatnak szembe ősi ellenségük megtestesítőjével, míg a barbár karakter lesz a puszta, nyers fizikai erő megnyilvánulása, a közelharc mestere. Ez lesz az egyetlen karakter, aki két fegyvert forgathat egyszerre!

A varázsló osztályok képviselői két szélsőséges végletként jelennek meg. A déli mocsarakból érkező nekromanta holtak és más teremtmények megidézésével valósítja meg céljait, míg a máguslány védő és támadó varázslatok egyvelegét használja fel ugyanerre, s emellett közelharcban is megállja a helyét.

## JÁTÉKMENET

A Diablo II megpróbáltatásai négy városban és azok környékén zajlódnak majd. A hatalmas erőket birtokló gonosz seregeket gyűjt, hogy kiszabadítsa pokoli fivéreit, Baalt és Mephistót.

Ifjú, ám ígéretes hősként csöppensz az események forgatagába, s a játék egyes fejezeteiben célod nem több és nem kevesebb, mint e törekvés megvalósításának meghiúsítása. Elsőként abban a kolostorban kell helyreállítanod a rendet, melyben a démoni Andariel verte fel tanyáját, és gyűjti csapatait az ősi gonosz megsegítésére. Ha sikeresen elpusztítod őt, tovább indulhatsz kelet felé...

A Blizzard nem akart RPG-t faragni a Diablo II-ből, de nem elégedett meg a "hack and slash" jegyeivel sem. Ehelyett úgy tűnik, e két kategória sajátos ötvözetét hozza létre. A szerepjáték tekintetében mindössze annyi történt, hogy növelték az ilyen típusú elemek arányát.

Erre a legjobb példa a számos NPC megjelenése. E karakterek többsége a városokban jelenik meg, s létük sajátos módon beleszövődik a történetbe. Többen közülük nagyban segíthetik küldetésedet, emellett pedig egyértelműen életet adnak a világnak csakúgy, mint a megjelent számtalan apró, lényegtelennek tűnő animáció és hanghatás: csobogó víz, madarak röpte, a városka lüktetése és így tovább.

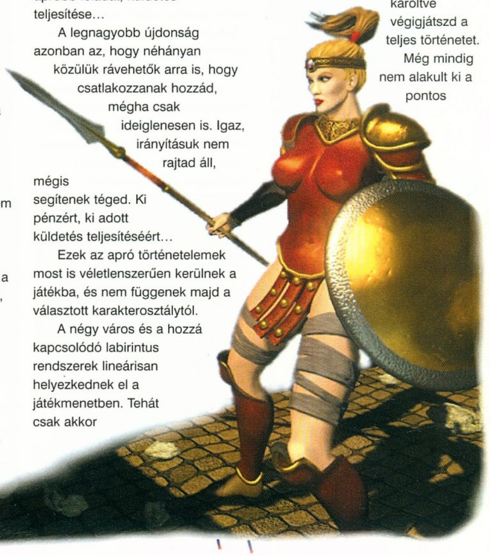
Visszatérve még kicsit az NPC-kre, nem csak akkor érdemes felkeresni őket, ha gyógyításra vagy valamilyen különleges tárgyra lenne szükséged, hanem akkor is, ha varázslatot szeretnél tanulni, vagy egyedi harci képességekre szert tenni, vagy csupán kíváncsi vagy a történet finomabb részleteire. Ennek olykor ára is van, például valamilyen apróbb feladat, küldetés teljesítése...

A legnagyobb újdonság azonban az, hogy néhányan közülük rávehetők arra is, hogy csatlakozzanak hozzád, mégha csak ideiglenesen is. Igaz, irányításuk nem rajtad áll, mégis segítenek téged. Ki pénzért, ki adott küldetés teljesítéséért...

Ezek az apró történetelemek most is véletlenszerűen kerülnek a játékba, és nem függenek majd a választott karakterosztálytól.

A négy város és a hozzá kapcsolódó labirintus rendszerek lineárisan helyezkednek el a játékmenetben. Tehát csak akkor mehetsz a következőbe, ha az előző feladatait már teljesítetted. Visszafordulni mindig lehet, csupán a továbbjutás feltétele a helyi főküldetés megoldása és az ott letelepedett gonosz elpusztítása. Pontosan az egyenes vonalú játékmenet miatt a játékban nem lesznek nehézségi fokozatok, hiszen törvényszerűen kerülsz az egyre keményebb megpróbáltatások elé állító helyzetekbe.

A hagyományokat követve a labirintusok és a felszíni világ térképei is véletlenszerűen generáltak.



## MULTIPLAYER

Az első és legfontosabb információ, hogy a single játékok minden küldetése

bekerül a multiplayer verzióba is. Tehát, akárcsak a Baldur's Gate-ben, itt is lehetőség van arra, hogy kizárólag ebben a módban, barátaiddal karöltve végigjátszd a teljes történetet. Még mindig nem alakult ki a pontos

rendszer, de azon kívül, hogy mindent megtesznek a cheat lehetőségének kizárása érdekében, különleges "ranking system" is készül a Batlle.netre. A csalás talán a legnagyobb gondokat jelentette az Internetes játékok rendszerében, mert egyszerűen

életveszélyes volt nemzetközi mezőnyben a katakombákba indulni, az egészet valósággal megmérgezte a bizalmatlanság. Az egyetlen megoldást a klánok alakulása jelentette, ahol legalább biztos lehettél abban, hogy a kialakított belső szabályok megóvják karakteredet a méltatlan, csalással elért gyilkosságokkal szemben. Remélem, a Blizzard talál megoldást erre, bár szerény véleményem szerint a játékosok leleményessége ezen a téren is határtalan...

Szintén izgalmas kérdéseket vet fel a Battle.netre tervezett kereskedelem rendszerének kidolgozása. Erről azonban még semmi konkrét információ nincs azon felül, hogy lesz ilyen.

Hasonlóképpen bizonytalan még mindig az egy játékon belüli létszám, ami ez idáig nem tisztázódott, s valószínűleg nem is fog, csak a hosszas tesztelés után. Igaz, néha valóban kevés volt, hogy csak négyen mehettünk egy csapatban, de ha hat-nyolc ember esetén a program élvezhetetlen, akkor a létszám bővítése értelmét veszti.

A klántagok, illetve e rendszer hívei biztosan örülnek a Blizzard támogatásának, aki privát kluántermek létrehozásának lehetőségét ígéri, melyekben tárgyakat lehet gyűjteni, sőt üzeneteket is lehet majd hagyni.

## AMI MÉG ÉRDEKELHET

▣ Most úgy tűnik, a Diablo II a felvonásoknak megfelelően négy CD-n fog terpeszkedni. A szám még nem biztos, de minden valószínűséggel csak nőhet.

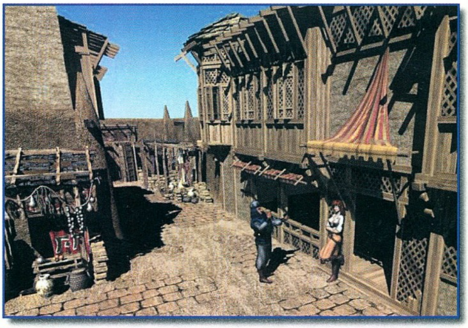
▣ A Blizzard külön kért mindenkit, hogy ne zaklassa őket béta teszttel kapcsolatos levelekkel, mert tervezik ugyan ennek indítását, hiszen feltétlenül szükséges a multiplayer játék tökéletesítése érdekében is, de még fogalmuk sincs, erre mikor kerülhet sor. Ugyanígy azt sem tudták megmondani, készül-e majd játszható demo a programból.

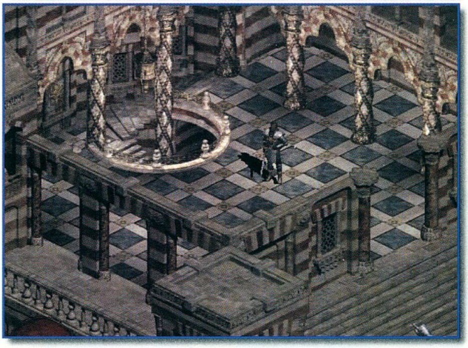
▣ Első látásra nem tűnik fel, de a fejlesztők teljesen új engine-t készítettek a programhoz. Igaz, a perspektíva nem változott, ám a falak és egyéb tárgyak végre nem látszanak át, ezáltal sokkal rejtélyesebb és félelmetesebb minden, hogy a valószerűséget ne is említsem. Ezt szolgálja a valós látásmód kialakítása is. Eszerint a karakter csak azt észleli majd, ami ténylegesen a látóterében helyezkedik el. Hopsz, el felejtettem mondani, hogy mindez méretarányos lesz!

▣ Állítólag sokkal veszélyesebb labirintusok várnak majd ránk. A csapdákén felül növekszik az összetörhető tárgyak száma is.

▣ Két további fontos újítás, hogy a mozgás már nem nyolcpontos, hanem teljesen szabadon, a kurzor által meghatározott irányba tart. Ráadásul megjelenik a futás is. Yeah! :)

▣ Az eredeti játék szörnyeinek mindössze öt-tíz százalékát tartják meg, tehát nagyrészt új





képességekkel rendelkező, ismeretlen rémek ellen fogunk küzdeni. Kiismerésükre annál is inkább szükség lesz, mert fejlesztett AI-t is kapnak fegyvereik és varázslataik mellé.

## ÖSSZEGEZVE

Kétségtelenül ismét legenda kerül ki a Blizzard keze közül, csak a várakozás percei szinte kétségbeejtően hosszúnak tűnnek. Ha a program végre megjelenik, és valóban tudja mindezt, kategóriáján belül verhetetlen lesz. Jól látható, hogy a fejlesztéseknél igenis figyelembe veszik a megszállott játékosok észrevételeit és igényeit. Bárcsak ott állhatnék már ama bizonyos kolostor kapujában, hogy szembenézzek Andariellel és követőinek seregével...

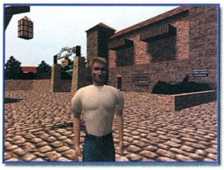
*Lily*
*lily@vogel.hu*

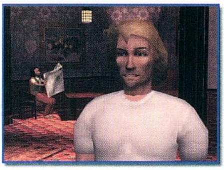
# Gabriel Knight 3

A Sierra cég mindig is a kedvenceim közé tartozott. Nagyon sokféle, eredeti ötletekben bővelkedő játékot készítettek. A humor, a krimi és a borzongató soft-horror sem idegen tőlük. A Gabriel Knight sorozat ebbe az utóbbi kategóriába tartozik - bár ezt nem véres húscafatokkal, meg dülöngélő zombikkal és pszichopatákkal érik el, hanem rendkívül jól kitalált történettel és finoman adagolt feszültséggel.

Az első részben Gabrielnek, az amerikai írónak - ősei, a shattenjägerek hagyományait követve - voodoo szektával kellett szembe szállnia. Következő kalandjában, a Beast withinben már, mint tapasztalt démonüldözőt keresték fel egy falucska lakói, hogy rejtélyes eltűnések után nyomozzon, melyeket farkasembereknek tulajdonítottak.

A most készülő epizód Párizsban játszódik. James Stewart herceg, valamelyik trónfosztott

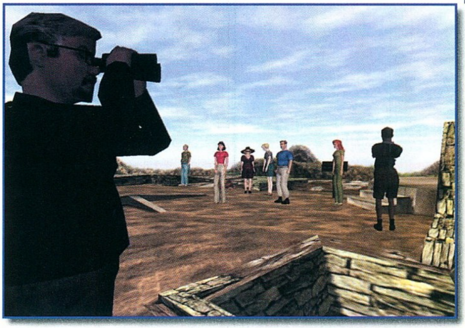




uralkodócsalád leszármazottja (van ennek a kifejezésnek valami értelme?) traccspartira invitálja hősünket. A beszélgetés meglehetősen kényelmetlenül telik – a vagány kalandor nem éppen diplomatikus stílusáról híres -, de mint kiderül, nem is ez az elsődleges célja a meghívásnak. A família ugyanis bajban van. Tagjai időről időre holtsápadtan és kimerülten ébrednek álmukból. Eleinte valamiféle betegségre gyanakodtak, de a nyakon látható harapásnyomok másról árulkodnak. A levertség éjszakai látogatóknak köszönhető, akiket nem állíthatnak meg őrök, kutyák, sem pedig lakatok, csakis a shattenjäger.

Mint látható, ez alkalommal sem lesz misztikumból hiány. A vámpíros történetek mindig is érdeklődéssel töltöttek el, és Jane Jensen eddigi alkotásait szem előtt tartva feltehetőleg ez alkalommal sem kell majd csalódnom.

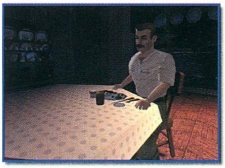
A játék technikai oldaláról azt érdemes tudni, hogy az engine most sem marad változatlan. Míg az első rész rajzolt kaland volt, a második interaktív movie, a Blood of the Sacred, Blood of the Damned teljes egészében renderelt lesz, nagyfokú mozgásszabadsággal. Igen nehéz nem kétkedéssel fogadni a nyilvánosságra hozott adatokat, de a fejlesztők azt ígérik,



hogy az ehhez kifejlesztett G-Engine megeszi a Quake-ét reggelire.

Valahogy úgy kell elképzelni az irányítást, hogy először is kijelölöd, Gabriel hová menjen. Ezek után választhatsz négyféle előre beállított kameranézetből, amely lehet első személyű, Tomb Raider-szerű harmadik, valamint van két, az Alone in the Darkéhoz hasonló is. Ám ha ezek egyike sem nyeri el tetszésedet, te magad is korlátozás nélkül mozgathatod a kamerát. Bezoomolhatsz a legeldugottabb sarokba is, kinagyíthatsz bármely apró foltot. Ezáltal lehetővé válik az is, hogy miközben épp beszélgetsz valakivel, átkutathasd a szobát: nem kell tétlenül várnod, míg partnered elhallgat.

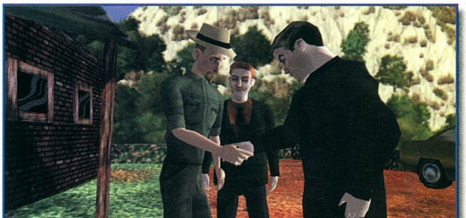
A kinézetre sem lehet panasz. Az ígéretek szerint csak egy arc kb. 500 polygonból fog állni. Utána érdeklődtem az egyik grafikus munkatársamnál, hogy mit is jelent ez magyarra lefordítva, aki azt válaszolta, hogy nézzem meg a Quake 3 karaktereit. Bármelyik

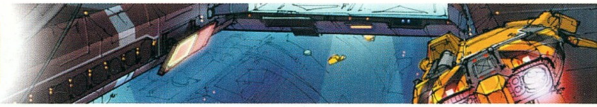


olyan embert szőröstül-bőröstül meg lehet csinálni úgy 900-ból. Ezek után valóban elképzelhetőnek tűnik, hogy a szereplőknek valamelyest élethű mimikát kölcsönözzenek, mindazonáltal csodát nem érdemes várni. A technika azért még nem tart ott, hogy géppel tökéletesen leutánozzák az emberi test sajátosságait.

Nos, igencsak kíváncsi vagyok, hogy a játék végül milyenre is sikerül. Az azonban biztos, hogy mindenképpen érdemes lesz odafigyelni rá. Nem tartom valószínűnek, hogy csalódnom kell majd benne.

*Bird*





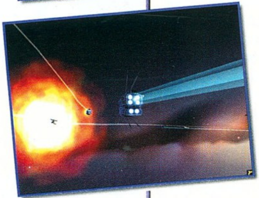
# Homeworld

Eljött az idő, amikor minden kimerült játékos monitorján feltűnik valamilyen új, mindent elsöprő játék.

Mondj búcsút a fáradtságnak, eljött ez ébredés ideje!

A Sierra eme, marketing szempontokból meggyőző felkiáltással próbál kopogtatni ajtónkon. Mióta a Half Life megjelent a játékcég gondozásában, valahogy hajlamos vagyok hinni nekik, s várni most már türelmetlenül az ismeretlenség homályából előtoppant Homeworldöt.

A készítők új műfaj megjelenését álmodták képernyőnkre, mely szerintük épp olyan jelentőségteljes alkotás lesz, mint egykoron a Warcraft 2.



## DE VAJON A HOMEWORLD MITŐL OLYAN KÜLÖNLEGES?

A Relic fejlesztőcsapat műhelyében olyan játék született, melyben mind 2D-ben mind 3D-ben szabadjára engedhetjük fantáziánkat, új szint hozva ezzel a real time stratégiák világába. A Homeworld újdonságai mellett persze a készítők megtartották a stílusra jellemző, jól bevált hagyományokat. Megmaradt a fejlesztéshez nélkülözhetetlen alapanyagok gyűjtése, az egységek építése, a hadierőnk egyszerű kijelölése és formációkban történő hadba küldése.

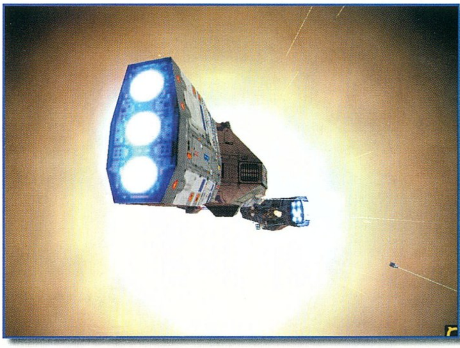
Természetesen helyet kapott a játékban a mostanság oly divatos tapasztalati pontok gyűjtése is. A csatákban részt vett hajók tapasztalata harcról harcra nő, ráadásul kedvenc járműveink nem vesznek el küldetéseink végén. Alakulataink a szemünk láttára fejlődnek, válnak veteránokká, s nőnek szívünkhöz kalandjaink során.

Mivel a csaták a 3D-ben zajlanak, számtalan lehetőség nyílik a győztes stratégia kidolgozására. A program térben figyeli hajóink mozgását, így egy gaz ellenfelet minden irányból agyoncsaphatjuk. A taktikai tényezők tárházára ugyancsak kedvezően hat a hajónként külön-külön beállítható tűzerő és fordulási sebesség mértéke, ami kihat az egység összteljesítményére. E paraméterek állíthatóságával a készítők elérték azt, hogy a játék során soha ne találkozzunk ugyanolyan menettulajdonsággal rendelkező gépekkel. Gondolom, nem kell ecsetelnem mit jelent ez multiplayerben.

Mindezek mellett, ami engem igazán megfogott, az a 3D-s környezet megjelenítése, színvilága, atmoszférája és a harci gépek kidolgozása volt. Soha egyetlen stratégiai játék nem büszkélkedhetett ilyen látványvilággal. Meg merem kockáztatni, hogy a Relic remeke szebb, mint az X-Wing Alliance.

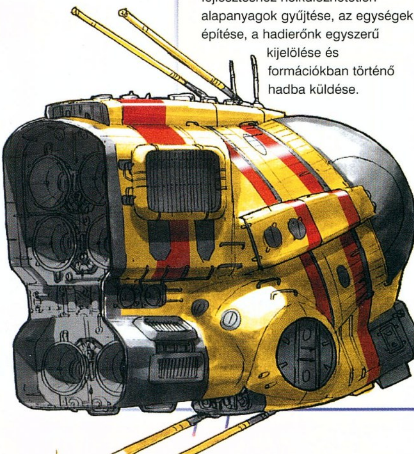
## A TÖRTÉNETRŐL

A Homeworld univerzum Kusahn fajának vagyunk egyik jeles képviselője. Békésen éldegélünk szülőhelyünkön, a Kharak bolygón a Kharahidok között. Az időszámítás kezdetététől, melyet a bolygó körül keringő törmelékmező megjelenésétől számítunk, nyugtalanító kérdés, vajon kik az őslakosok. A mező kialakulása nem csak az új időszámítás, hanem az új kor virágzásának kezdetét is jelentette. A törmelékek között található ásványok, melyeket az anyaföld nélkülöz, a legfontosabb kinccsé váltak népünk történelmében. Új ipari forradalmat indítottak el. Az ásványok megjelenésével a tudomány rohamléptekkel fejlődésnek indult. Népünk különleges radarállomást fejlesztett ki, amely a nap minden órájában pásztázza a bolygót és az



azt körülvevő gyűrűt. Soha nem gondoltuk volna, hogy ez a találmány gyökeres változást hoz a Kusahnok életében, s hogy megválaszolja a kérdést, melyre a választ oly régóta kerestük, s mely megdönthetetlenen bizonyítékát adná az ősi faj megállapításának. Soha senki nem gondolta volna, hogy a megoldás ilyen közel van, pontosan 75 méterrel a bolygófelszín alatt. A radar felfedezte az ősi várost, melynek központjában tudósaink egy anyahajót találtak. A felfedezés örökre megváltoztatta jelenünket és jövőnket.

A hajótestben fejlett technológiájú épületeket, gyárakat és egy hiperűr elemző modult találtak. A modul elemzése feltárta a titkot, amely egyidős fajunk keletkezésével és a Rosetta kővel, melybe bevésettetett mindaz, ami az idők kezdete óta galaxisunkban



megtörtént. Semmitmondó kődarab, amely maga a történelem. Minden kiderült: az anyabolygó, ahol születtünk nem az otthonunk, valahogy itt ragadtunk, valaha űrkikötő volt, nemzedékünk utazása itt örökre megpihent. Az élet változik, csak le kell fújni a port a múltról, az igazi otthon neve Hiigara, az anyahajó népünk öröksége.

A felfedezést követő 250 év a fejlesztések jegyében zajlott. Egyetlen cél lebegett népünk szeme előtt, megjavítani az anyahajót, és hazajutni Hiigara bolygójára. Most már minden készen áll az indulásra, hajónk minden szükséges tartozékkal felszerelkezve csak ránk vár. A gyárakkal, kutatóközpontokkal és a flottával megrakott monstrum elkészült... Az utazás megkezdődhet!

Ettől a pillanattól kezdve végérvényesen belecsöppensz Homeworld világába, az anyahajó 2500 fényévenként kénytelen megállni, nyersanyagot gyűjteni, megerősíteni és felkészíteni a gépet az újabb és újabb kilövésre, hogy így, lépésről lépésre közelebb kerülj otthonodhoz.

## AZ IRÁNYÍTÁSRÓL

A készítők itt sem szakítottak a hagyományokkal és a jól bevált „point and click" megoldásnál maradtak. Ezen felül a programot olyan mindenre kiterjedő tutoriallal ruházták fel, mellyel pillanatok alatt elsajátíthatod a játék kezelését. A 3 dimenzióban játszódó csatajeleneteket egy kis panelen is figyelemmel követhetjük, és természetesen ezen keresztül is beleszólhatunk flottánk irányításába. Ezzel a kezelés jócskán leegyszerűsödött, és megóvták a játékosokat az esetleges őrjöngési rohamoktól is.

Azért mindezek ellenére van némi aggályom a kezelést illetőleg, kicsit tartok tőle, hogy elveszek a billentyűzet tengerében, s végső megoldásként rohanhatok a kisállatkereskedésbe polipért.

## A HAJÓKRÓL

Minden hajót az anyahajón fejleszthetünk ki, és a már meglévő típusokat ugyanitt tökéletesíthetjük. Minél nagyobb energiát fektetsz a technológia fejlesztésébe, annál összetettebb hajókat készíthetsz. A hadihajókon kívül lehetőségünk nyílik diplomáciai hajók gyártására is, miáltal újabb távlatok nyílnak meg előtted, nem beszélve a már említett paraméterek változtathatóságáról. A készítők szerint variációk millióit valósíthatjuk meg flottáink tervezésekor.

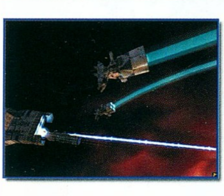
## DE VAJON MILYEN GÉPEN FOG EZ MEGMOZDULNI?

A Homeworld készítői ezen a téren is jelesre vizsgáztak. A béta verzió PII 300-as gépen software rendereléssel is kitűnően futott, és meglepően jól festett. Természetesen a maximális élvezethez és az effektparádéhoz szükségünk lesz valamilyen második generációs gyorsítókártyára. A program alapból támogatja a Direct3D-t és az Open GL-t, a felbontást pedig kedvünkre változtathatjuk egészen 1600x1200-ig, csak bírjuk monitorral.

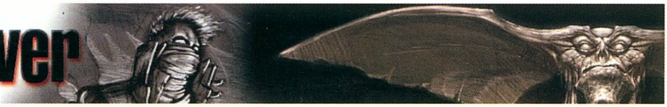
## KONKLÚZIÓ

Habár a Homeworld játszhatósága sok tekintetben forradalmian új, mégis ami igazán különlegessé teszi, az nem más, mint a bevezetőben említett fantasztikus látványvilága. A készítőknek olyan jó kerettörténettel felruházott csodálatos világot sikerült alkotniuk, amilyen manapság ritka, mint a fehér holló. Ha terveik valóra válnak, akkor május vége felé már boltokban lehet a Sierra és a Relic új üdvöskéje, mely az ismeretlenség homályából felküzdötte magát a saját kis várólistámra a Quake 3 Arena és a Tiberian Sun mellé.

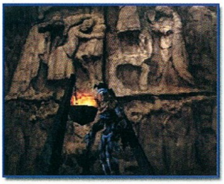
*SASA*
*Sasa1@freemail.c3.hu*



# Soul Reaver



PC GURU 00:00:00:01 PREMIER



Vámpírok. E szó hallatán még az istentől elrugaszkodott kalandozók is keresztet vetnek. Ezek az élőhalott lények az éjszaka sötétjében követik el iszonyatos kegyetlenkedéseiket, de ettől függetlenül valamiféle misztikus tisztelet és csodálat övezi őket. Van bennük valami arisztokratikus, ami belőlünk, átlag halandókból hiányzik. Egyszerre féljük és tiszteljük őket.

Ők azok, akik soha nem gyönyörködhetnek a felkelő nap első sugarában, mert az számukra a véget jelentené. Egyedül a napfény jelent veszedelmet az éjszaka hercegeire. Életerejüket a halandók nyakából kiszívott vérből nyerik. E nedű nélkül szép lassan elsorvadnak.

A Soul Reaver, melynek halhatatlan vámpír a főszereplője az EIDOS szárnyai alatt fog napvilágot látni. A tavaly megjelent első részben is hasonló képességekkel rendelkező lényt irányítottunk, de az nem igazán ragadta meg a fantáziámat. Sajnos olyan egyszerű hack and slash arcade játékot sikerült összehozniuk, mely bizony alig-alig ütötte meg a középkategória szintjét. Ennek ellenére azonban a cég lát fantáziát a névben, hiszen nem kezdték el volna fejleszteni a második részt.

A folytatásban már egészen új engine-t használnak fel, mely sokkal realisztikusabb környezetbe teszi át a játékot. Az első epizód semmitmondó helyszíneivel ellentétben a Soul Reaverből árad a sötét középkor komor szépsége.

A történet főszereplője a Raziel nevű élőhalott, aki valaha Kain nagyúr szolgálatában állt. A parancsnoksága alatt álló alacsonyabb rendű élőhalottak meghódították az emberek birodalmát.

A mindig kíváncsi Raziel a győzelem után - akaratán kívül - olyan információk birtokába jutott, melyek veszélyt jelentettek Kain birodalmára. Büntetésből lefokozták, és hatalmas örvény mélyébe vetették. Halhatatlan lévén, nem lelt nyugodalmat egészen addig, amíg egy másik létforma a segítségére nem sietett. Hamarosan alkut kötöttek: az segít neki kiszabadulni, de cserébe ismét meg kell küzdenie a gonosz Kain mesterrel. Ezt az ajánlatot egyszerűen lehetetlen volt visszautasítani.

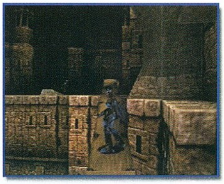
A programban ügyes húzással megkettőzték a helyszínek számát. Az anyagi sík mellé spirituálist is beraktak. A vámpírok akkor kerülnek át ide, ha az anyagi síkon vereséget szenvednek. Innen csak úgy tudnak megszabadulni, ha megtalálják a megfelelő átjárót, mely visszaviszi őket oda. Erre azonban csak akkor lesznek képesek, ha maximumra feltöltötték az életerejüket. Ezt csak a legyőzött ellenfelek elszívott energiájából tudják elérni. Később, a játék során szert tehetünk olyan képességre, mely segítségével már kapuk nélkül is közlekedhetünk a síkok között. A Soul Reaverben néhány ügyességi feladatot is meg kell

oldanunk. Általában utálom az ilyen jellegű kihívásokat, hiszen elég egy rosszul kiszámított ugrás, s rögtön tölthetem vissza az állást. Ez úttal szerencsére a helyzet változik, hiszen ez a vámpír rendelkezik a lebegés képességével, így egyszerűen átrepüli a szakadékokat.

Hiányolom viszont az alakváltás képességet, mely az első részben egészen tűrhetően működött.

A verekedős játékoktól eltérően a főhősnek ebben a kalandban csak egyetlen fegyvere lesz, a Soul Reaver. Ez varázskard, melyet a történet folyamán elemi erőkkel ruházhatunk fel. A nap erejével feltöltött kard az összes közelben található élőhalottat megvakítja, szerencsés esetben megbénítja.

A meglepett,



megbénított vagy kővé változtatott ellenfelet a Mortal sorozathoz hasonlóan ki lehet végezni. Amikor puszta kézzel vagyunk, akkor a magatehetetlen áldozatot felkapjuk, s egyszerűen kivágjuk a napfényre, bedobjuk a vízbe (amely savként hat a vámpírokra) vagy nemes egyszerűséggel karóba húzzuk. Más a helyzet akkor, ha éppen égő fáklyát tartunk a kezünkben. Ebben az esetben ugyanis a lángnyelvek futótűzként terjednek végig a szerencsétlen áldozat ruháján, s hamarosan az egész test lángra kap. A kaland során összesen 20 fajta különböző ellenféllel mérhetjük össze a tudásunkat. Az átlagos harcosokon kívül azonban lehetőségünk lesz

összemérni az erőnket 12 főellenféllel is, akikkel szemben a hagyományos stratégiák nem működnek.

Láthatjuk tehát, hogy a Soul Reaver nem az ártatlan tizenéveseknek készült. Nem vagyok oda ezekért az erőszakos játékokért, de azt el kell ismernem, hogy a kereslet sokkal nagyobb rájuk, mint például a golfjátékokra. Hiába, az emberek nem tudják megtagadni a természetüket.

A Soul Reaver a nyár egyik legvéresebb játéka lesz. Nem lepődnék meg azon, ha a szigorú németek megtiltanák a program forgalmazását. Az ilyen propaganda-hadjárat azonban még jót is tehet a játéknak, elég, ha csak a Carmageddont említem. Annak megjelenésekor is beperelték a kiadót a játék a brutalitása miatt, s ennek következtében az eladások az égig szöktek. Bízom azért abban, hogy a Soul Reaver nem csak ezzel a képességével fog a kategória élmezőnyébe kerülni.

*Mocsy*

# Age of Empires 2

PC GURU 00:00:00:01 PREMIER

Réges-rég letűnt korok világában birodalmakat emelni az egyik legérdekesebb kaland, amit átélhetsz. Nem is találkoztam olyan emberrel, akit annak idején ne érintett volna meg az Age of Empires. A zene, a hangulat, a lüktető ritmus, a kivitelezés, a minőség, a kihívás, és mindezek összessége emelte a programot a legjobbak közé. Az elragadtatott játékosok azóta is várják a folytatást, s bár időközben megjelent a kiegészítő (Rise of Rome), csak ideiglenesen csillapíthatta a rajongók szomját.

Lassan azonban peregnek a homokszemek, s minden egyes perccel, órával, nappal közelebb kerülünk ahhoz a pillanathoz, amikor végre megjelenik az Age of Empires második része, az Age of Kings.

A semmiből civilizációt teremteni, túlélni sors megpróbáltatásainak viharát, hódítani és közben biztonságot teremteni népednek olyan összetett feladat, mely a stratégiák mestereit is próbára tette. Bruce Shelley azonban tud többet, képes arra, hogy fokozza, amit egykoron nekünk, s talán kicsit magának is, álmodott és teremtett…

Következzenek hát a változások, amiket hamarosan kézhez kapunk, és akkor jajj lesz mindannyiunknak, hiszen hosszú éjszakák telnek el majd messze minden gondtól, újakat megélve, birodalmakat építve.

## HARC

Egy real-time stratégiában természetes, hogy maga a hadászat, a taktika az, ami a legkritikusabb részt hordozza. Hisz mit ér a külcsín tartalom nélkül? Az első fejlesztés magát az AI-t érintette, az egységek intelligenciájának fokozása feltétlenül szükséges volt. Ez nyilvánul meg a Guard, Patrol, Follow opciók a több szinten állítható agresszió szint megjelenésében is.

Az hogy az adott egység hogyan reagál a konkrét helyzetben több száz apró elemből tevődik össze. Ha a te alakulatodról van szó, akkor természetesen az általad megadott beállításokat fogja követni, míg az ellenség, pontosabban a gép által irányított

egységek az új AI rendszerét követik, felfedeznek, figyelnek, tanulnak, helyzetfüggően reagálnak. Állítólag a fejlesztésnél nagy hangsúlyt helyeztek arra, hogy a gép figyeljen a védelmi rendszer kiépítésére, s ne csak a mindent elsöprő támadásra összpontosítson. Számíthatunk tehát az átgondolt, szisztematikus támadásokra, sőt arra is hogy a gép külön erőket koncentrál a csodák elpusztításának érdekében. A mesterszintű AI funkciója az emberi ellentét szerepének betöltése, ami, mint tudjuk, szinte lehetetlen.

További értékes információ, hogy a formációk között lesz oszlop, sor és ékalak is. Ezért lehetőséged nyílik arra, hogy összevont támadás indításakor hátulra helyezd el az íjászokat, s a frontvonalra az erős, közelharcra alkalmas egységeket. Külön érdekesség, hogy ha az alakulat például oszlop formátumban halad, akkor gyorsabb sebességet ér el, s ha akarod, harci helyzet kialakulásakor automatikusan felveszi az általad megadott alakzatot.

## KERESKEDELEM ÉS DIPLOMÁCIA

A kereskedelem és a diplomácia opciói is kibővültek. Már nem csupán termelsz, hanem az üzletelned kell, sőt valóságos adok-kapok láncolatot alakíthatsz ki szövetségeseiddel. Sajnos, erről még nem sikerült a finom részleteket kiderítenem, de abban biztos vagyok, hogy a kereskedelem csupán új és élvezetes módja a pénzszerzésnek. A diplomácia funkciójánál szintén ne számítsatok arra, hogy kizárólag ezen a módon nyerhettek, hiszen az AoE2 real-time stratégia a javából, melyben nincs helye békés megoldásoknak. Viszont erős szövetségekre mindig szükség van…

## CIVILIZÁCIÓK

Egyszerű számadat, mégis sokat mond, tizenhárom kultúra múltját és virtuális jelenét teremtheted meg, s élheted át újra az Age of Kings-ben. Mindegyik más; eltérő képességekkel, fejlesztési lehetőségekkel,

egységekkel, természetesen a valós, vagy legalábbis a máig szerzett történelmi ismereteink alapján. A népek: bizánciak, gótok, törökök, mongolok, kelták, angolok, szaracénok, japánok, frankok, vikingek, perzsák, németek és a számomra még ismeretlen sung. Akik rendelkeznek Internet eléréssel, azok olvassák szorgalmasan a Gamespot (www.gamespot.com), kizárólagos joggal, kéthetente megjelenő bemutatóját az egyes népekről.

A mintegy ezer évet felölelő történet, és így a küldetéssorozatok is az egyes kultúrák hősei körül bonyolódnak. Dzsingisz kán, Jeanne D'Arc, William Wallace, és még sok más történelmi személy hozza igazán emberközelbe az eseményeket. Ezek az emberek ráadásul konkrét, különleges egység formájában meg is jelennek a játékban, s általában mindegyikük rendelkezik olyan képességekkel, melyek magasan kiemelik őt a tömegből. Éppen ezért elvesztésük legtöbbször a misszió elbukásával egyenértékű. Ezt a lehetőséget a StarCraftban is kedveltem, jó érzés legendák értékeit megtalálni és óvni.

## EGYEBEK

▣ A megjelenítést és az egész kezelési rendszert tovább fejlesztették. „Hot-key system" átgondolt, mi több egyéni ízlés szerint változtatható megjelenésére nagy szükség volt. Hasonlóképpen jelentősen segíti az irányítást a térképen megadható gyorselérési pontok kijelölésének lehetősége.

▣ Mivel jelentősen megnő a térképek mérete, ezáltal egyrészt kitágul a felfedezhető és meghódítható területek nagysága, másrészt megnyúlik a játékmenet. Mindez különösen nagyban fokozhatja a multiplayer játékok élvezeti értékét. Ezen a téren további újdonság a deathmatch mód megjelenése, s ezen belül az ún. "regicide", amelyben meg kell óvnod királyodat (királynődet), miközben megkísérled ellenfele(id) uralkodóját eltenni láb alól... Interneten, illetve hálózatban egyébként nyolcan játszhatunk majd együtt.

▣ Ez alkalommal kapunk pályaszerkesztőt is, melyben küldetéseket kreálhatsz és akár egész sorozatokat is összefűzhetsz. Ezeken belül pedig lehetőséged van üzenetek, sőt a történet fejleményeihez kapcsolódó fejezetek beiktatására.

▣ Változatlanul szerepet kapnak a játékban a világ nagy, monumentális, örök időkre készült létesítményei, melyeket megalkothatsz, ugyanakkor védelmezned is kell őket.

## MIT IS ÍRHATNÉK ÖSSZEGZÉSKÉPPEN?

Nem kell csalódnunk Bruce Shelley-ben, szemmel láthatóan mindent megtett és tesz azért, hogy kihozza a legjobbat ebből a programból. Év végére megtudjuk, mire lesz mindez elég.

*Lily*
*lily@vogel.hu*

*Ajánlott honlapok:*
*http://www.aoe2.net/,*
*http://aoe2.com/taok*

# Mig Alley

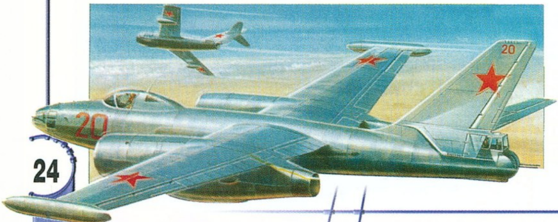
1950 eleje, Korea. Meleg a pite a koreai felhők fölött. Az egyesített kínai és észak-koreai légvédelem mellett megjelentek a vörös ördögök, vagyis az oroszok hírhedt MiG zászlóalja. Az amerikai légierő tisztje nincs könnyű helyzetben. A felettesei és a közvélemény sikereket követel, a pilótái között viszont pattanásig feszült a helyzet. A veszteségek félelmetesek, de ez láthatóan senkit sem zavar. A kínaiak egyre jobban kiterjesztik a határaikat, s egyértelmű, hogy a cél az egész félsziget bekebelezése. Az amerikai légierő parancsnoka bajban van, szüksége lesz tehát olyan pilótákra, akik kihúzzák őt a csávából.

A MiG Alley a nagysikerű Flying Corps utódjának tekinthető. Az Empire mindig is otthon volt a szimulátorok terén, de most különösen ígéretes vállalkozásba kezdtek bele. A szimulátor rajongók szinte ki sem látszanak az első-, illetve második világháborús programok alól. Igaz ugyan, hogy a hardver fejlődésével ezek az örökzöld témák időről időre előkerülnek, de a közbülső időszakot valahogy ki kell tölteni. Ezért határozták el, hogy Korea lesz vadonatúj szimulátoruk helyszíne. Tudomásom szerint eddig a Sabre Ace volt az egyetlen olyan szimulátor, amely több-kevesebb (maradjunk inkább az utóbbinál) sikerrel feldolgozta ezt a korszakot. Most azonban az Empire rástartolt a Jetekre, s nagyon úgy tűnik, nem elégszenek meg a második hellyel. A Flying Corps talán legnagyobb hibája az volt, hogy az engine kicsit elavultra sikeredett. Később ugyan a gold kiadásban mellékeltek 3dfx patchet, de ez nem volt az igazi. Most viszont az egész játékot úgy fejlesztették a kezdetektől fogva, hogy kihasználja a második generációs gyorsítókártyákat. Szükség is lesz ilyen hardverre, mivel könnyedén előfordulhat, hogy egyszerre ötven vadászgép is a légtérben tartózkodik. A grafikus engine fejlődését az a tény jól szemlélteti, hogy 1500km x1000km nagyságú területet repülhetünk be. (A Flying Corpsban ez a rész 150x150 volt).

Az abszolút légi fölény kivívásához négy amerikai gép áll a rendelkezésünkre. Az F86 Sabre, az F84 Thunderjet, az F80 Shooting Star és a nagy öreg, a P51 Mustang is feltűnik a színen. Velük szemben az orosz és kínai csúcstechnikát jelképező MiG gépek állnak.

A felmerülő gondok megoldására történelmileg hiteles fegyverek állnak a rendelkezésünkre. Beépített gépfegyverek és gépágyúk ontják számolatlanul a lövedékeket, a légvédelmi ütegeket rejtő lombkoronát napalmmal perzselhetjük fel, a stratégiailag fontos hidakat rakétákkal és bombákkal tehetjük a földdel egyenlővé. Minden eszköz megengedett a hőn áhított sikerek eléréséhez, s az esetleges polgári áldozatok száma most nem számít.

A MiG Alley végleges verzióját a májusi E3 kiállításon fogják bemutatni. Bízom benne, hogy a következő számban Captain Boy már komolyabb leírást tud készíteni erről az ígéretesnek tűnő játékról.

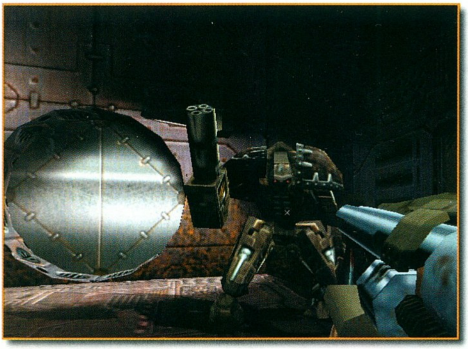


*Mocsy*

CD GALAXIS
Most már két helyen!
Már a Blahánál is megtalálsz minket, ahol természetesen
a megszokott széles választékkal és előnyös árakkal várunk!
8 950
TOCA Touring Car 2
7 950
Baldur's Gate
7 950
Heroes Of M&M 3
7 950
Delta Force
MEGDUPLÁZOTT KEDVEZMÉNYEK!
Új boltunk megnyitásának alkalmából!
7 950
Colin McRae Rally
4 950
MegaPak 9
3 950
X-Files The Game
5 950
Need For Speed 3
KÜLDETÉSLEMEZ
6 950
Baldur's Gate Mission
5 950
FIFA '99
4 950
Carmageddon 2
2 950
Dark Omen + DL 2
9 950
Settlers 3 Gold
1 950
Screamer Injection
2 950
Dungeon Keeper Gold
+ AJÁNDÉK!
Minden új vásárlónkat most
első vásárlásánál megajándékozzuk
örök érvényű törzsvásárlói kártyánkkal!
Részletes árlistánkhoz lapozz kettőt!
Bartók B. út
Villányi út
Móricz Zs. Körtér
Karinthy út
CD GALAXIS
Fehérvári út
CD GALAXIS – BUDA
1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körtérnél)
Telefon/Fax: 361-4061
CD GALAXIS – PEST
1072 Budapest, VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél)
Telefon: 321-1565
Internet honlap: www.cdgalaxis.hu
Friss árlista 0-24h: FaxBank 2-333-666 / 2345 #
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 10-18h
Erzsébet krt.
Blaha L. tér
CD GALAXIS
Akácfa u.
Dohány u.
Rákóczi út

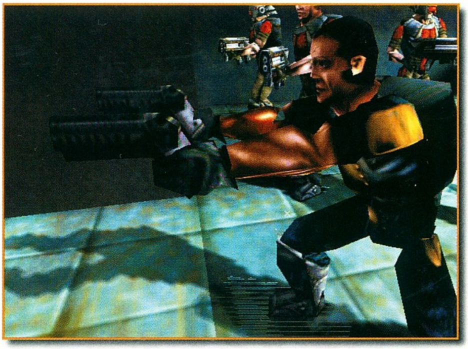
# Requiem: Avenging Angel

A FPS (first person shooter) kategóriában manapság már igen nehéz újat alkotni. Ettől függetlenül meglehetosen sok fejlesztő cég töri a fejét olyan ötleteken, melyeket még senki sem sütött el egyetlen játékban sem. Egyre divatosabb az interaktív (NPC) szereplők feltűnése, akikkel beszélgethetünk, segítenek nekünk, sőt akár „életüket" kockáztatva, vállvetve harcolnak mellettünk. A pionírszerepet a Half Life készítői vállalták magukra, és lám, milyen hatalmas sikert értek el vele. A Requiem a HL nyomdokain lépked, de azon bizonyos értelemben túllép.
A mellékszereplők végigkísérnek a történeten, és bár csak néha tűnnek fel, mégis végig velünk vannak. A sikerhez már csak jó sztorira van szükség, és a bank azonnal vihető. A 3DO-nál jó lóra tettek, mikor a játékot megszponzorálták. Tudták, hogy biztosra mennek.



### A JÁTÉK

A Cyclone Studios két és fél évig dolgozott a Requiemen, eközben sok minden változott a játékpiacon. Fejlesztés közben még a játékot is átkeresztelték „Az elbukott"-ról a „Bosszúálló angyal"-ra. Nyilván többször is változtattak a koncepción az időközben megjelent játékok hatására, összességében azonban - ha fenntartásokkal is, de - sikerült eredetit alkotniuk. A játék elsőre nagyon emlékeztet a Shogo: MAD-re, leginkább a karakterek profin kidolgozott és kivitelezett mozgása okozza a déjavu érzést, de az egész játék atmoszférája is igencsak hasonló. Főhősünk Malachi névre hallgat, és eredetileg angyal típusú létformát képvisel. A feladata pedig szinte magától értetődő: a földet fenyegető gonosz elpusztítása. A küldetés végrehajtása nem egyszerű, főként hogy a földre szállást követően angyali képességein jelentős csorba esik. A teste az emberekéhez hasonlóan halandóvá válik, csak varázserejét tarthatja meg. Erre viszont nagy szüksége lesz.



### GRAFIKA

A játék legkritikusabb pontja a 3D-s motor. Az eredetisége jócskán megkérdőjelezhető, de a készítők esküsznek rá, hogy saját fejlesztés. A 3D hardvertámogatás egyértelműen jelzi, hogy nem Quake származmék, mivel ebben nincs OpenGL támogatás, csak Glide és D3D.
A különféle pályaelemekben való állandó elakadás viszont tipikus Quake-motor jelenség, emellett a különleges fényhatások kompromisszumos megvalósítása is erre utal. A grafikai bugok viszont arra engednek következtetni, hogy nem sikerült teljesen hibamentesre elkészíteni a kódot. Hüm, hüm.
A saját fejlesztés mellett szól az is, hogy a grafika minősége nagyon szép, részletes, valamint az engine a külső helyszínek megjelenítését is döccenomentesen kezeli. Ezeket a tulajdonságokat a Quake motorról egyáltalán nem mondhatjuk el. Nos, akármilyen végeredményre is jutunk, az engine által megmozgatott anyag igencsak ott van a csúcson. A pályák kidolgozottsága nagyon profi, és ha eltekintünk a néhol igen bután kivitelezett „ez itt a térkép széle" lezárásoktól, akkor a tervezőgárda nagy tapsot érdemel. Elkövettek mindent, ami a józan ész (?) és a megvalósíthatóság határán belül található. A kezdő szint gyomorfelkavaró kinézete és mozgása igen eredetire sikerült, továbbá némi ijedtség is párosult mellé (ugye ez nem így fog kinézni végig?). Szerencsére a „valós világ" ábrázolása sokkal prózaibb, így földi küldetésünket már rendes környezetben folytathatjuk. Innen kezdve a legkülönfélébb - de sokkal földhözragadtabb - helyszínek fogadnak minket. Sok olyan témájú pálya van, amelyet másik játékban már megvalósítottak. Ismételten a Shogo: MAD hasonlóságát említeném meg: városi helyszínek, földalatti mászka, űrbázis, száguldó metrószerelvény satöbbi.
A párhuzamok ellenére azért akad jó pár igen eredeti rész is, és garantáltan nem fogjuk azt érezni, hogy már megint koppintott ötletbe csöppentünk. A készítők nagyon sok textúrát használtak fel egy-egy pálya kivitelezésekor, Quake-sajátosságú, ismétlődő, egyen-tapéta bevonatú falakkal nem igazán fogunk találkozni. Mivel a legtöbb pálya meglehetosen nagy méretű, ezért a HalfLife-hoz hasonlóan részekre vannak bontva. A töltögetés igen gyors, bár itt találtam a legnagyobb bugot a játékban (erről a végén).

A pályák kivitelezése mellett a figurák megvalósításán látszik leginkább, hogy profi grafikusok dolgoztak rajtuk. A HalfLife-nál alkalmazott ötletet, a csontvázas karakter-animációt használták fel itt is. Ezt olyan megoldással bővítették ki, amely a mozgástípusok közötti átmenetet kezeli le: a futó alak lelassít, és gyalogolni kezd. Olyan apróságra is odafigyeltek, hogy adott figura álló helyzetből melyik lábbal lép ki stb. Ezek a mesteri grafikai megoldások életszerűségük

miatt nem túl feltűnőek, de a fejlesztők fontosnak tartották elkészíteni oket. A másik bravúr a „szerves" karakterek végtagjainak mozgatása. A nagy munka nem is ez, hanem a poligonok pontos illesztése. Ilyen esetekben (ha jó eredményt akarunk elérni) a 3D-s modellt át kell alakítani a mozgásfázisnak megfelelően, hogy például a könyökízület ne legyen lukas, vagy kocka-szeru. Mindezt lehetőleg röptében, a program futása közben kellene elkövetni. Ez megint csak olyan részlet, amelyet természetesnek veszünk, de ha belegondolunk, nagyon sokat javít az illúzión. A könnyű- és nehézpáncélba bújt katonák esetében a végtagok precíz illesztése teszi egyértelművé, hogy amit látunk, az nem robot, hanem páncélba bújt ember. Nagyon látványosan megvalósították az ellenfelek lőszerbecsapódás-érzékelését (de szépen fogalmaztam). Bár az ismételten példának felhozható Shogo: MAD-hez képest kevésbé irányspecifikus, de profi munka. A karakterek beszéd közbeni szájmozgása kevésbé sikerült jól, de a HalfLife után ezt már kötelező volt elkészíteni.

A játékban fellelhető fegyverek szám szerint heten vannak, ami szukösnek is mondható, de ha melléjük vesszük a nyolc féle támadóvarázslatot, akkor már nem is olyan kevés. A fegyverek grafikája teljesen megfelelo. Érzésem szerint nem is akartak mindenféle futurisztikus kinézetű, tiritarka lézer-energia-plazma nyalábot vető kézi készüléket alkalmazni, hiszen itt az extra nem az, hanem a mágia. Ettől függetlenül a grafikai megvalósítás minden szempontból kifogástalan, a torkolattűz szép, töltényhüvelyek repkednek a karabélyból stb. A távcsöves puska nagyított módjában a célkereszt sajnos nagyon brutális - teljesen antifunkcionális - méretű és színű, néha teljesen eltakarja a célpontot. Igen buta hiba. A varázslatok grafikai megvalósítása meglehetosen jól sikerült. Látványos effektekkel és még

látványosabb ellenfél-elhalálozásokkal fogunk találkozni utunk során.

## HANG

Túl sokat nem lehet kritizálni a Requiem hangját. Látszik, hogy ezen is sokat dolgoztak, mert sokszor igen hátborzongató effekteket hallhatunk. A különféle NPC-k hangja igazán profi, tutira nem amatőr színészekét használták fel.

A zene CD-ről szól, és valóban éteri hangulatot kölcsönöz a játéknak. Volt, hogy egyszerűen ki kellett kapcsolnom, mert zavart (annyira félelmetes volt). Külön kiemelendő a fegyverek hangja, a legjobban az automata karabélyé tetszett. A páncélozott katonákra és robotokra lőve fémes csattanást hallunk, ami állati jó ötlet és nagyon életszerűen hat. A 3D-s hangtámogatás a legjobb tudomásom szerint kimerül az EAX szabványban (SB Live!), a program mást nem támogat. Aztán jönnek majd a patchek.

## VARÁZSLATOK

Testünk halandó emberként sebződik, de angyali képességeink szerencsére magmaradtak. Ezt kihasználva sokkal könnyebben juthatunk el célunkig (mellesleg, ha dzsediskedhetünk, akkor miért ne?). A játékban fellelhető fegyverek száma meglehetosen kevés, ezt ellensúlyozza a különféle varázslatok igen széles tárháza. A készítők ezzel is kicsit erőltetni akarták a hókuszpókuszolást, ami egyáltalán nem vált a program hátrányára. A varázslatok a játék előrehaladtával fokozatosan kerülnek a birtokunkba (XY granted), és természetesen egyre brutálisabbak lesznek. Személy szerint csak néhányat favorizáltam, ezek nélkül viszont a játék végigjátszása jó nehéz lett volna. Lássuk őket.

## TÁMADÓ VARÁZSLATOK

**Exorcist**: lökésimpulzust generál, amely az ellenfelet hátrataszítja. Nagyobb dózisban halálos.

**Pentecost**: elektromos kisülést (gömbvillám-szerűség) eredményez, melynek hatása fokozható a tűzgomb hosszabb lenyomásával.

**Brimstone**: méretes tűzlabdát ereszt meg az ellenfél irányába.

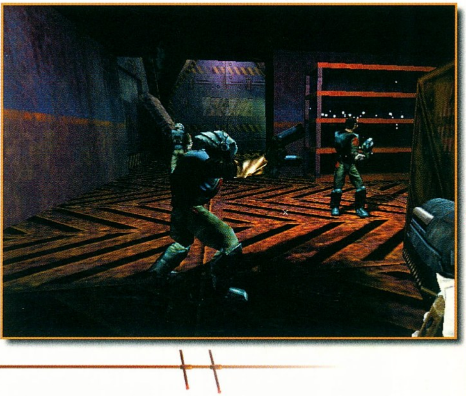
**Bloodboil**: mint a neve is mutatja, az ellenség vérét forralja fel. A megtámadott testrészei össze-vissza hullámzanak, míg végül az illető szétrobban. Ha a megfelelő távolságon belül több ellenfél is van, a varázslat egyszerre hat rájuk (kimeríthetjük a tömegmészárlás fogalmát).

**Lightning**: villámcsapást kezdeményezhetünk a kezünkből.

**Locust**: sáskarajt idézhetünk meg vele, amely felzabálja a kiszemelt ellenséget.

**To Salt**: igen erős varázslat, az ellenség kővé dermed, és pár másodperc alatt elporlad. Csak szerves ellenfelekre használható.

**Apocalypse**: hatalmas atomrobbanást generál, nem árt messzire mennünk tőle. Mellesleg állati jól mutat.



**VÉDEKEZŐ VARÁZSLATOK**

**Heal**: önmagunk gyógyítása - fontos varázslat.

**Deflect**: a lövedékeket veri vissza a gazdájukhoz.

**Holy Light**: sötét helyeken világíthatunk és az ellenséget is elvakíthatjuk vele.

**Banish**: visszaküldhetünk vele egy lényt a teremtőjéhez.

**Shockwave**: földrengést okoz, és az ellenfelek nem tudnak mozogni pár pillanatig.

**MOZGÁS (MANŐVER) VARÁZSLATOK**

**Haste**: segítségével felgyorsulunk.

**Fly**: ennek hatására nagyon magasra tudunk ugrani, sajnos repülni nem (majd otthon).

**Warp Time**: a legjobban használható varázslat. Aktiválásakor az idő kb. 1/5-ére lelassul, de csak a többiek számára. Mi teljes sebességgel tudunk közlekedni. Sajnos a fegyverek használatára is hatással van. A látvány egyébként hihetetlen, a lassított felvétel kutyafüle ehhez képest.

**INTERAKTÍV VARÁZSLATOK**

Itt jönnek az igazán jól használhatók.

**Heal Other**: más karakterek gyógyítása

**Insist**: az egyik ellenséges karaktert „hipnotizálhatjuk" vele, aki az oldalunkra áll.

**Resurrect**: feltámaszthatunk vele egy ember karaktert. Lényeges, hogy csak „egész" emberre és csak egyszer alkalmazható. Az újraélesztett katona az oldalunkra áll.

**Possess**: a legállatabb varázslat. A testünkből kiléphetünk, és valamelyik másik ember testébe beköltözhetünk pár pillanatra. A többiek mit sem sejtve álldogálnak, miközben a bajtársnak hitt katona vidáman tüzet nyit rájuk. Testünk a kilépés helyén elterül, mintha halott lenne.

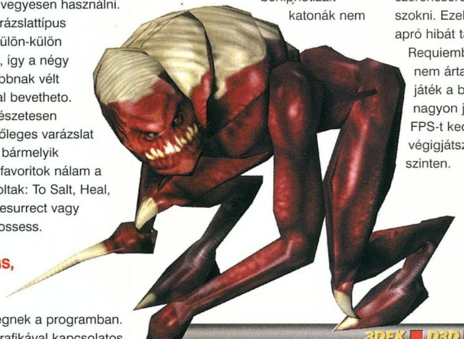
A varázslatok különböző mennyiségű esszenciát (mana) igényelnek. Ennek maximális mennyisége a teljesített pályák után fokozatosan növekszik, egyébként pedig magától újra feltöltődik. Mindig érdemes a fegyvereket és a varázslatokat vegyesen használni. A négyféle varázslattípus aktiválására külön-külön gomb szolgál, így a négy általunk legjobbnak vélt mágia azonnal bevetheto. Emellett természetesen bármely tetszőleges varázslat ledefiniálható bármelyik billentyűre. A favoritok nálam a következők voltak: To Salt, Heal, Warp Time, Resurrect vagy ritkábban a Possess.

**BUGS, BUGS, BUGS**

Sajnos a hibák hemzsegnek a programban. A legtöbb a grafikával kapcsolatos, de játékmenet szempontjából is akad jó pár. A csodálatos kinézetű vetett árnyék tényleg jó, de néha olyan helyeken is megjelenik, ahol nincs is ott a tulajdonosa. A félig vízben levő hulla teljes árnyékot vet a víz felszínére, az ajtón átmenő katona az ajtó síkját egy pillanatra teljesen beárnyékolja, szóval van evvel gond rendesen. A Holy Light alkalmazásakor az árnyék iránya nem változik, látszik, hogy fix fényforráshoz van kötve. A két pálya közötti átmenetkor a felélesztett és behipnotizált katonák nem követnek minket, hanem ott maradnak az előző pályán a láthatatlan határon. Átlépés után egyszerűen eltűnnek, visszamenve pedig újra megjelennek. Ezt a HalfLife-ban azért jól meg tudták oldani.

A korábban említett „elakadunk a semmiben" borzasztó hiba, szerencsére idővel hozzá lehet szokni. Ezek mellett nagyon sok apró hibát találhatunk a Requiemben, amelyeket azért nem ártana idővel kijavitani. A játék a bugoktól eltekintve nagyon jóra sikerült, minden FPS-t kedvelőnek kötelező végigjátszani minimum Purgatory szinten.

*SakmaN*
*sakman@vogel.hu*



# CD GALAXIS

## Hódítsd meg velünk a világot!

**Nálunk a legjobb játék és multimédia programok várnak az egyik legszélesebb választékkal és legkedvezőbb árakkal!**

| | |
|---|---|
| Imperium Gal. 2 Naptár | 1 950 |
| Incubation | 2 950 |
| Israeli Air Force | 9 950 |
| Jagged Alliance 2 | JÖN |
| King's Quest 8 | 5 950 |
| Klingon Honor Guard | 3 950 |
| Knights & Merchants | 5 950 |
| Lands Of Lore 3 | 9 950 |
| Little Big Adventure 2 | 3 950 |
| Lula Double Pack | 7 950 |
| Magic & Mayhem | 2 950 |
| Master Of Orion 2+CivN | 3 950 |

| | |
|---|---|
| Robo Rumble | 5 950 |
| Rollercoaster Tycoon | 9 950 |
| Sanitarium | 9 950 |
| Screamer Rally + Scr. | 2 950 |
| Settlers 3 | 7 950 |
| Settlers 3 Mission | 3 950 |
| Settlers 3 Gold | 9 950 |
| Silver | 10 950 |
| Sim City 2000 Plus | 4 950 |
| Sim City 3000 | 9 950 |
| Shogo M.A.D. | 5 950 |
| Speedster | 3 950 |

## EXTRA AKCIÓ!

Bármely* két Woodstone termék együttes megvásárlása esetén

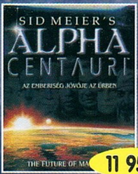
**2000 Ft**

további kedvezményt adunk azok együttes árából!

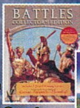
(* kivéve Révai Lexikonok)

### WOODSTONE TERMÉKEK

| | |
|---|---|
| Beszélő Szótárak: | |
| Angol-Magyar, M-A | 6 950 |
| Német-Magyar, M-N | 6 950 |
| Beszélő Képes Szótárak: | |
| Angol-Magyar, M-A | 6 950 |
| Német-Magyar, M-N | 6 950 |
| Nyelvstúdió sorozat: | |
| Angol, Német 1 | 5 950 |
| Angol, Német 2 | 5 950 |
| Angol, Német 3 | 5 950 |
| Fr.-Sp.-Ol. 1 | 5 950 |
| A II. világháború | 6 950 |
| Állatok birodalma | 5 950 |
| Computer Iskola | 5 950 |
| Európa Atlasz '99 | 5 950 |




\+




Great Battles Coll.

vagy

Industry Giant

Seven Kingdoms Ancient Adv.

11 950

**Alpha Centauri + 1 db a kiemelt játékokból = 11 950 Ft**

**Bármelyik két játék a három kiemeltből = 9 950 Ft**

(Industry Giant, Great Battles Collection, Seven Kingdoms Anvient Adv.)

**Egy kis ízelítő fantasztikus kínálatunkból!**

(Természetesen minden termékünk eredetei és originál!)

**Postai csomagküldés már másnapra!**

**Hívd a 361-4061-es telefonszámot!**

◄◄◄ Kiemelt akcióinkhoz lapozz kettőt!

### JÁTÉKPROGRAMOK

| | |
|---|---|
| 2 Good To Be True | 5 950 |
| [Caesar 2, Nascar Racing 2, Ultimate Soccer Man. 2, Earthsiege 2, 3D Ultra Pinball 2, Print Artist 4] | |
| Aliens vs Predator* | 9 950 |
| Alpha Centauri | 9 950 |
| Baldur's Gate | 7 950 |
| Baldur's Gate Mission* | 6 950 |
| Biggest Names | 7 950 |
| [Dark Omen, Dungeon Keeper, Need For Speed 2 SE, Nuclear Strike, Sim City 2000, Theme Hospital ] | |
| Blackstone Chronicles | 9 950 |
| Caesar 3 | 9 950 |
| Carmageddon 2 | 4 950 |
| Champ. Manager 3 | 9 950 |
| Civilizat.: Call To Power | 9 950 |
| Colin McRae Rally | 7 950 |
| Commandos BtCoD | 6 950 |
| Dark Omen + DL 2 | 2 950 |
| Deadlock 2 | 1 950 |
| DeathKarz | 9 950 |
| Deer Avanger | 6 950 |
| Delta Force | 7 950 |
| Diablo | 5 950 |
| Die By The Sword | 2 950 |
| Duke Nukem 3D KAT | 5 950 |
| Dungeon Keeper Gold | 2 950 |
| F1 Racing | 3 450 |
| F-16 Agressor | 10 950 |
| Falcon 4.0 | 9 950 |
| Fallout | 4 950 |
| Fallout 2 | 9 950 |
| FIFA Soccer 99 | 5 950 |

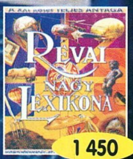
2 950

**Die By The Sword**

| | |
|---|---|
| Fighter Squadron | 9 950 |
| Fleet Command* | 10 950 |
| Game Commander | 9 950 |
| [Irányítsd hanggal a játékodat!] | |
| Get Medieval | 5 950 |
| Grand Prix 2 | 3 950 |
| Grand Prix Legends | 5 950 |
| Great Battles Collector | 7 950 |
| GT Sports Cars Racing* | 10 950 |
| Half-Life | 10 950 |
| Heart Of Darkness | 5 950 |
| Heroes Of M&M 3 | 7 950 |
| Heroes Of M&M Comp. | 7 950 |
| Imperialism 2 | 9 950 |

| | |
|---|---|
| MegaPak 9 | 4 950 |
| [8 teljes játék: Civilization2, Pro Pinball 2, Interstate 76, Discworld 2, D.Derby 2, iF22, J.N. 5, Admiral Sea] | |
| Might & Magic VII | JÖN |
| Myst + Riven | 9 950 |
| Myth: Fallen Lords | 3 950 |
| Myth 2: Soulblighter | 5 950 |
| Need For Speed 2 SE | 3 950 |
| Need For Speed 3 | 5 950 |
| Neverhood | 6 950 |
| Oddworld | 3 950 |
| Oddworld 2 | 9 950 |
| Outlaws | 4 950 |
| Powerboat Racing | 3 950 |
| Pro Pinball 2: Timeshock | 3 950 |
| Pro Pinball 3: Big Race | 5 950 |
| Quest For Glory 5 | 7 950 |
| Rage Of Mages | 5 950 |
| Railroad Tycoon 2 | 10 950 |
| Railroad Tycoon 2 Miss. | 5 950 |
| Rebel Assault 2 | 3 950 |
| Redguard [Elder Scr.]* | 10 950 |
| Rent-A-Hero* | 10 950 |
| Requiem* | 9 950 |
| Resident Evil 2 | 9 950 |

| | |
|---|---|
| StarCraft | 6 950 |
| StarCraft Brood War | 6 950 |
| StarCraft Gold | 11 950 |
| Star Wars Behind Magic | 9 950 |
| SW Jedi Knight Gold | 9 950 |
| SW Rebellion | 7 950 |
| SW Rogue Squadron | 10 950 |
| SW X-Wing Alliance | 9 950 |
| SW X-Wing Collector 3D | 9 950 |
| SW X-Wing vs TIE Gold | 7 950 |
| Superbike | 9 950 |
| TOCA Touring Car 2 | 8 950 |
| Tomb Raider Gold | 5 950 |
| Tomb Raider 3 | 9 950 |
| Toonstruck | 1 950 |
| Total Annihilation Gold | 9 950 |
| Ultimate Strategy Arch. | 5 950 |
| [Dark Colony, Civilization, Railroad Tycoon Dlx, X-COM, Heroes Of M&M, Conquest Of TNW, Deadly Games] | |
| V-Rally | 7 950 |
| Vészhelyzet | 4 450 |
| Viper Racing | 9 950 |
| Warcraft 2 Deluxe | 5 950 |
| Worms Armageddon | 9 950 |
| X-Files The Game | 3 950 |



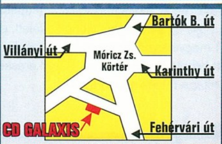

1 450

**Révai I-XXI kötet**

| | |
|---|---|
| Magyar Fontok + Clip. | 5 950 |
| Mo. Autóatlasza' 99 | 4 950 |
| Révai NL I-XXI | 1 450 |
| Révai NL I-X. [htext] | 2 950 |
| Révai NL XI-XXI. [htext] | 3 350 |
| Világatlasz '99 | 6 950 |

* = Hamarosan megérkezik

Akcióink 1999.06.30-ig, ill. a készletek erejéig érvényesek. Áraink a törzsvásárlói kedvezményeket és az áfát tartalmazzák. Árváltoztatás jogát fenntartjuk.




### CD GALAXIS – BUDA

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körtérnél)

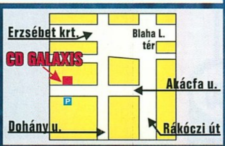
Telefon/Fax: 361-4061

### CD GALAXIS – PEST

1072 Budapest, VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél)

Telefon: 321-1565

Internet honlap: www.cdgalaxis.hu
Friss árlista 0-24h: FaxBank 2-333-666 / 2345 #
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 10-18h



# Civilization: Call to Power

A Civilization olyan legenda a játékok történetében, mely ez idáig szorosan összekapcsolódott Sid Meier személyével. Csakhogy idén, 1999-ben e név nem a Microprose, hanem – kisebb háború után – másik cég égisze alatt került a szoftverpiacra. Az Activison az ősi, jól bevált alapok megtartásával igyekezett megteremteni e program reneszánszát. A sikeresség megítélése igencsak felhasználó- és fanatikusfüggő, hiszen a számos külső és belső változtatás nem lehet mindenkinek kedvére. Mert a Call to Power azért kicsit más, s a felszínt már új évezred előszele borzolja... Sokaknak azonban ez lesz az első találkozás és benyomás, nem hasonlítanak össze múltat jövővel. Nekik minden bizonnyal tetszeni fog ez a körökre osztott, nyugodalmas és aprólékos, vérbeli stratégia. Kicsit megmutatom, ha érdekel, tégy próbát.

## A FELADAT ADOTT

A cél, mellyel azonosulnod kell, cseppet sem egyszerű; maroknyi emberből hatalmas, virágzó kultúrát, mindenek felett álló civilizációt kell teremtened, mely életképes és értékes a jelenben s a távoli jövőben egyaránt. Ilyen rendszer létrehozásához harmonikus egységben kell figyelned a felfedezésekre, a fejlesztésekre, az építkezésekre, a kutatásokra, a háborúra és nem utolsó sorban a lakosságra is.

Mindez különös, paradox módon hihetetlenül egyszerűen fonódik szövevényes rendszerré a körökre osztott játékmenetben. Máris részletezem.

## LETELEPEDÉS

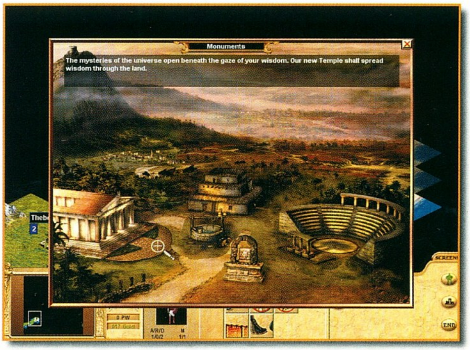
Amint meghoztad a kezdeti, finom beállításokhoz kapcsolódó döntéseket, máris a főképernyőn találod magad. Ennek legnagyobb részét maga a játéktér foglalja el, s alatta találod a kezelés legfontosabb ablakait és ikonjait.

Rögtön szembe fog tűnni, hogy a játékot néhány telepessel kezded. Velük kell megfelelő helyet találnod az első városok megépítéséhez. A civilizációd születésének hajnalán nagyon alaposan kell megválasztani, hova helyezd a fővárost. Elég a szíveddel gondolkodni; legyen a környéken hegy, völgy, zöldellő síkság, sekély víz és sebes folyó. Ha nem is mind, de ezek közül lehetőleg sok, hogy a természet megadhassa azt az alapot (főleg élelmet), amely a népednek kell. Az első település lesz a főváros, ezért ingyen kapja az ezt reprezentáló épületet. Érdekes módon ez a hely egyfajta hír- és vonzásközpont lesz. Minél távolabb épülnek innen a további városok, annál lassabban jutnak el hozzájuk a hírek, és lakóik annál boldogtalanabbak lesznek. Ennek elkerülésére vagy legalábbis enyhítésére a legjobb mód, ha ügyelsz a mindent átfogó úthálózat kiépítésére.

## MIT HOL

A civilizációd (CIV) egészére ható beállítások között a következőket találod:

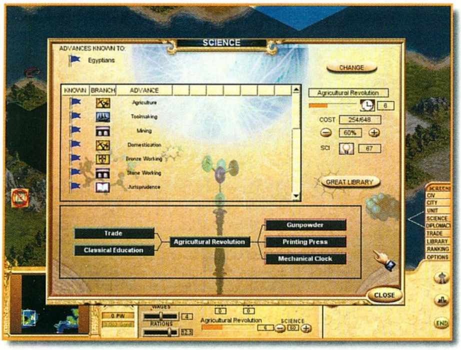
munkaidő (workday), bér (wages), élelmezés (rations). Gondolom, egyik sem szorul magyarázatra, és a lényeg természetesen a helyes arány megtalálása, hiszen a te érdeked az, hogy minél kevesebb anyagi juttatásért biztosítsd a folyamatos termelést. Ezek a beállítások - akárcsak más játékokban (no és persze az életben) - azonban erőteljesen kihatnak a nép boldogságszintjére. A döntés meghozatalakor ne feledkezz meg arról sem, éppen milyen uralkodási formában gyakorlod a hatalmat! Szerencsére körönként változtathatsz, ezért van lehetőséged kijavítani hibáidat.




Ugyanebben az ablakban találsz apró számokat is. Ezek az általános munkások (PW) és a kutatók (SCIENCE) megválasztását teszik lehetővé. Itt látható az is, néped elmésebb rétege minek a felfedezésén fáradozik éppen, és mennyi időre van még szükségük ennek sikeres teljesítéséhez.

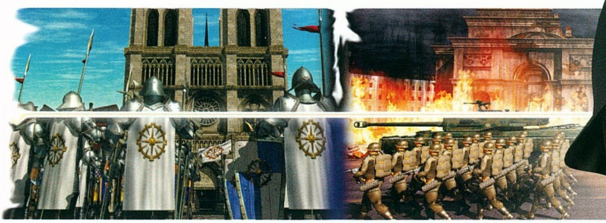
Az egyes városok statisztikájának külön ablakot szenteltek, és ott lehetőség adódik néhány dolog kiemelésére (MAX) is. Gondolok itt arra, hogy például ha bármely téren (termelés, élelem, boldogság, kutatás, pénzügyek) gond van, akkor az adott területre állíthatsz egyetlen gombnyomással minden elérhető embert a környéken.

A dolgozók (LABOR) ablakában viszonylag egyszerű beállításokra nyílik lehetőség. A munkába állíthatók két főcsoportja a hagyományos értelemben vett munkás és a rabszolga. A betölthető munkakörök kínálata pedig a következő (a kor függvénye): általános (nyersanyagforrások és élelem beszerzése), kutatás (tudósok, a jövő megteremtői), szórakoztatás (képességeik nem állnak mindenek felett, de bizonyos határokon belül emelik a boldogságszintet), kereskedők (növelik a



pénzbevételeket), szakemberek (a modern kor gyermekei).

Hasonlóan egyszerű a termelés (PRODUCTION) beállítása. Mindössze ki kell választani a kínálatból, az adott város minek a létrehozásán fáradozzék. A kínálat a kutatásaid függvénye. Figyelj, hány körre van szükség a kiszemelt cél megvalósításához, és a későbbiekben ez milyen anyagi és egyéb kihatással lesz a lakosságra (ajánlom a helpet)! Ha valamilyen okból a megadott határidőnél előbb



lenne szükséged a fejlesztésre, akkor az anyagiak vállalása mellett erre is lehetőséged van (RUSH BUY).

A város (CITY) ablakban találsz a következőkről adatokat: kereskedelem, boldogság, környezetszennyezés mértéke, bűnözés. Ezek a statisztikai adatok feltétlenül fontosak lehetnek akkor, ha például az adott helyen lázongások törnek ki, és nem tudod ennek okát.

Az egységeknek (UNITS) adható parancsok egyediek, és igen sokrétűek. Az apró ikonok körül megjelenő színek és betűk jelentését most nem részletezném, mindenesetre néhány óra játék után már egyetlen pillantás elég lesz, hogy tudd, melyik mit tesz, és abban a körben még mit kezdhetsz vele. A különleges embereid képességeinek kihasználására külön ügyelj (papok, rabszolgahajcsárok, kémek, diplomaták stb.)!

Az egységek tulajdonságai négy elemből tevődnek össze: közelharci és távolsági támadóerő, védelem, mozgáspontok száma. Ha harcra kerülne sor, akkor ezen értékeket még egyéb, például környezeti hatások is befolyásolhatják.

## HARC

A Civilizationök történelmében ez a legforradalmibb újítások egyike. Ha több egységgel támadsz vagy támadnak, akkor új ablak jelenik meg. Balra a támadók, jobbra pedig a védők sorakoznak fel. Az első sávban kapnak helyet a közelharc mesterei, a másodikban a lőfegyverek használói, míg a harmadikban azok az egységek, amelyek esetleg csak arra járnak, vagy amelyeket a felek védenek (kémek, diplomaták, rabszolgahajcsárok stb.). A csata első fázisa a lövés, ezután következik a közelharc, majd újra elölről, amíg a győztes meg nem születik. Ha az ellenfél esetleg besáncolta volna magát, akkor érdemes támadás előtt kicsit meggyengíteni pl. ágyúkkal.

Tulajdonképpen ennyi az egész lényege. De hiszen kár is lett volna túlbonyolítani, ez nem real-time stratégia…

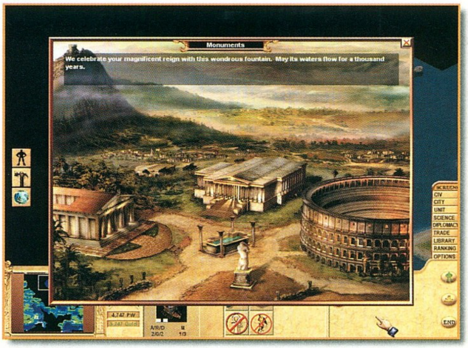
## ÜZENET IKONOK

Ez a másik nagyszerű újítás. Ezek az apró ikonok magában a játéktérben tűnnek fel körről körre, és segítségükkel mindent megtudsz, amit az adott körben kell és fontos. Ennek következtében nem szükséges széthullani, megosztani a figyelmedet, mert külön értesítenek, ha lázongás van, új egység áll rendelkezésedre,

megtámadtak, elkészült valamilyen fejlesztés, feltaláltak valamit, katasztrófahelyzet alakult ki és így tovább.

## KORMÁNYVÁLTÁSOK

Amikor elkezded építeni kicsiny birodalmadat, a hatalom önkényuralmi formában van kezedben. Ez a primitív államrend meglehetősen negatívan hat a mind a populáció, mind a tudományok növekedési ütemére is. Emiatt minél előbb érdemes változtatni, aminek érdekében megfelelő irányba




kell kutatni... Ahhoz hogy eldöntsd, milyen államformát akarsz, érdemes megfontolnod, melyik milyen irányban befolyásolja a civilizációd öt kulcselemét (populáció növekedése, termelékenység, tudomány, pénztermelés, katonaság).

Ráadásul, ha megszületett a döntés, mi több, meg is valósítható, akkor amíg a folyamat lezajlik, az addig remélhetőleg oly békés országodban az anarchia uralkodik el.

## CSODÁK

Talán Bird fogalmazta meg a legtökéletesebben, amikor azt mondta: "a lényeg, hogy mindig te építsd meg előbb a csodákat". Ez valóban fontos, hiszen mindegyikből csupán egyetlen létezhet a világon. Szerencsére mindig lehet tudni, ha valamelyik nép ilyesmi kivitelezésébe kezdene. Tudd, a csoda a városhoz tartozik, ha meghódítják azt, a győztesé lesz minden hatásával egyetemben! Ez pedig a legkülönbözőbb dolgokat eredményezheti: pl. megszűnik a bűnözés, felszabadulnak a rabszolgák, boldogság áramlik az emberek szívébe és így tovább... Szép, új világ születik meg!

## DIPLOMÁCIA

Az a nagyszerű ebben a játékban, hogy te helyezed el benne a hangsúlyokat. A győzelemnek nem feltétlenül a háború, az agresszió az egyetlen módja. A békés út ugyanolyan értékes végkifejletet eredményezhet. Bármelyik mellett is döntesz, a diplomácia szövevényes rendszere lehet az egyik eszköz. Ahogy felfedezed e világot, óhatatlanul találkozol más civilizációk képviselőivel. A köztetek kialakuló viszony nem csak a te döntésed függvénye, hiszen előfordulhat, hogy a másik nép már szövetségese valamelyik ellenfelednek, és ez befolyásolja reagálását puszta létedre...

Finom, érzékeny szálakkal szőhetsz itt diplomáciai hálót, ha akarsz. Érdekes felület ez, amely nem is kicsit életszerű...

## KERESKEDELEM

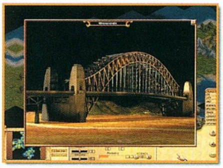
A háborúhoz mi is kell, ...hmmm, emlékszem már. Pénz, pénz és pénz. Nos, ha ezt az utat választod, a legnagyobb tőkeáramlást nem a puszta termeléssel, hanem a kereskedelemmel érheted el. A városok között monopóliumok kiépítésére lesz szükség ahhoz, hogy létrehozhasd a kereskedelmi útvonalakat. Az áru lehet gyümölcs, kávé, dohány, gyémánt, alligátor de akár elefánt is. A szállításokat teve- vagy hajókaravánokkal kell megoldanod. Természetesen kereskedelem csak saját, illetve szövetséges hatalmak városai között lehetséges. Viszont az ellenségeid nem fogják tétlenül nézni, hogy anyagi javaid gyarapodnak, ezért esetlegesen készülj fel a karavánok védelmére is.

## ÉGEN, FÖLDÖN, VÍZ ALATT...

Amit majdnem elfelejtettem, pedig igazán élményszámba ment, hogy nem csak a földön, azaz a meghódítandó világ felszínén lehet építeni, hanem a lég, pontosabban szólva az űr is idővel "territórium" számba megy. Ehhez egy bizonyos létesítmény szükséges alapként, s az első űrbázis már épülhet is. Ha elkészült, lehet fejleszteni, de odafent nincsenek nyersanyagok, ám megfelelő épületek (farm, gyár) felhúzásával ott is lehet termékeket előállítani. Ezek az üzemek többféle fejlettségi szintben léteznek, s a későbbiekben ezek határozzák meg a megtermelt javak mennyiségét.

Valamilyen módon szükség lehet harci űrhajók használatára is, de én nem sok hasznukat vettem. Nem sikerült rájönnöm a megfelelő működtetésükre, de elképzelhetőnek tartom, hogy más bázisok ellen hatásosak, mivel bombázni nem sikerült velük, közelharcban pedig siralmasan gyengén muzsikáltak...

Az űrhöz hasonlóan a tengerek mélyére is lehet bázisokat építeni. Ezekhez is külön ki lehet fejleszteni a magasabb szintű gyárakat és így tovább. Részleteznem nem kell, a



dolog meglehetősen egyértelmű. Mindenesetre ezek az újítások üde színfoltot hoztak a programba.

## GONDOLATOK

Ha mindez ennyire egyszerű, felmerülhet benned a kérdés, mitől lesz ez a program oly összetett. Nos, hogy ezt megértsd, elég, ha elkezdesz vele játszani, s a döntéseidhez kitárod magad előtt a Call to Powerhez mellékelt, két A3-as oldalnyi táblázatot. Ezeken találod az egyes korok (ősi, reneszánsz, modern, genetikai, gyémánt) felfedezéseinek szövevényét, valamint az egységek, városokon belüli fejlesztések, kormányok, felszíntípusok és világcsodák összegző adatait.

Bármilyen hihetetlennek fog tűnni, de ahhoz, hogy valóban jól játssz és kiélvezd mindezt, ezeknek az adatoknak az értelmezése és alkalmazása fontos. Tehát a "lépkedjünk, aztán majdcsak lesz valahogy" módszer nem működik.

Minden már rögtön az elején alaposan megfontolandó. Persze, nagyszerűen lehet a játékot felfedezve, tapasztalva is tanulni, nem figyelve a táblázatokat. Csak úgy kicsit tovább tart. De hiszen ez úgysem a rohanó lelkek világa! :)

Részemről nem is segítek többet, hiszen ez a felfedezések világa, melyben bőven elég az alapokat megmutatni...

## ÖSSZEGZÉS

Kétségbeejtően nehezen értékelem ezt a programot, mert engem most nem fogott meg, nagyon nem. Pont én, aki fennen hirdetem, hogy mindenki saját, szubjektív véleménye szerint ad százalékokat az egyes kategóriákra, bajban vagyok. Mert lehet, ez a program sokkal többet ér, mint ahogy most érzem, de minden újítása, grafikai szépsége és

összetettsége ellenére sem kötött le úgy, mint annak idején az első - igaz kissé csúnyácska - Civilization. Akkor az új volt, abbahagyhatatlan, sosem látott csoda. Nem a látvány tette azzá, hanem a tartalom. És nekifogtunk újra meg újra. Bevallom, sokat vártam tőle, és azt hiszem, bennem lehet a hiba, mostanában jobban elragadtak a fantasy világok, ezért körökre osztott stratégia szinten is szívesebben láttam volna a Master of Magic újjászületését, mint a sokadik Civilizationt. Azoknak, akiknek ez lesz az első találkozásuk ezzel a típussal, csak ajánlani tudom. Ha a program tiszta lappal indul, semmi gond sem lehet vele.

*Lily*

***Nos, én kicsit jobban elvarázsolódtam, mint Lily. Mostanában nagyon kevés időm jut rá, hogy azokkal a játékokkal játsszak, amelyekkel én akarok, nem pedig azokkal, amelyekkel „kénytelen vagyok". De azért egyik este betöltöttem a Call to Powert. Pontosabban éjfél körül járt az idő, de még nem akartam aludni menni, gondoltam, megnézem, milyenre sikerült. Hát, tudod, komolyan így jártam...***

***Úgy három óra felé hozzáfogtam a „na, még ezt a kört lejátszom"-féle öngyőzködéshez. De aztán mégis mindig volt egy következő, majd ismét egy „legutolsó" és így tovább egész öt óráig, amikor is szerencsés véletlen során lefagyott a gépem. Ez alatt a kényszerszünet alatt elég önuralomra tettem szert, hogy ne is kapcsoljam vissza.***

***Pedig egész szép birodalmam volt már. Igaz, csirke módra - mondván, úgyis csak belepillantok - a legkönnyebb fokozaton kezdtem játszani, de azért kimondottan élvezetes volt látni, hogy lesz az országom mind kiterjedésében, mind fejlettségében egyre hatalmasabb.***

***Azóta sajnos nem volt módomban visszatérni a politika és cselszövés szövevényes hálói közé, de ha végre lesz majd szabad hétvégém, egészen biztos, hogy ezzel fogom kezdeni a kikapcsolódást.***

BIRD

# Aliens vs. Predator

„...én vagyok a kiválasztott. Engem küldtek errre a bolygórra, krr. De nem is baj, szerretem a harrcot, és itt könnyű prréda várrt rrám. Emberrek. Haha. Annyirra gyengék, hogy egyszerrre akárr 50-nel is elbánok, hiszen én Krroth vagyok, a Prredatorr nemzetség egyik legnagyobb harrcosa...

1 ...feladatom szerrint be kellett hatolnom abba a bázisba, melyet a vízesés tövében építettek, krr. Az emberrek számomrra buta ellenfelek, ezérrt nem is álcáztam magam, így is játszva hatoltam át védelmükön. Imádom a nyílpuskámat, hiszen így fejeket tűzhetek a falrra, melyekből patakzik a vérr. Rráfagyasztom a mosolyt legyőzött ellenfelem arrcárra. Haha. De ezt most nem használtam, sőt még a hődetektálást sem, a túl könnyű végrrehajtást az igazi katona nem szerreti. Így jószerrivel csak a csuklómrra szerrelt szurronnyal oltottam ki életüket, krr. Gyógyítani egyszerr kellett magam, valamelyik ellenfelem igen pontosan célzott. Sok testnedvet vesztettem, de halála külön örröm volt utána. Milyen gyönyörrű volt a magasrról aláhulló zuhatag látványa, krr. Szép lehet a tövében meghalni...

2 ...bejutottam az errődítménybe, itt márr igen sok katona fogadott. Álcáztam magam, így esélyük sem volt. Haha. Ahogy egyrre mélyebbrre jutottam, úgy kezdett az egész mind gyanúsabb lenni. Vajon miérrt védik ilyen elszántan és ennyien ezt a katonai bázist, krr? Egy feneketlen szakadékot is át kellett ugrranom. Végül az egyik hangárrban űrrhajórra bukkantam. Nem kaptam újabb parrancsot, és mivel nem láttam más lehetőséget, beszálltam hát. Elrrepültem...

3 ...furrcsa helyen érrtem földet, csövekben kellett mászkálnom, ugyanis a rriadó minden ajtót lezárrt. Most márr tényleg kíváncsi voltam, mit védenek ennyirre? Meg akarrok küzdeni vele, bárrmi legyen is az, krr. Le fogom győzni. Ez az egész hely laborratórriumrra hasonlított. Egyrre sötétebb lett, ahogyan haladtam előrre. Hirrtelen furrcsa dolog törrtént, valamelyik szellőzőnyílásból tüskés, nyáladzó élőlény ugrrott elő. Egy farrokcsapással ledöfte az előtte jajveszékelő, pánikhangulatba kerrült katonát, majd nekem ugrrott: kellemes ellenfél volt, de megöltem. Még fej nélkül, márr élettelenül is csapkodott a farrkával, és mindenfelé sav sprriccelt a testéből. Megperrzselt kicsit, de többet márr nem árrthatott. Haha. Rráadásul csak a másik hőrradarrommal tudtam észlelni, merrt nem melegvérű, krr. Később egész csapatokban jöttek: nehéz és kellemetlen harrcok árrán jöttem csak rrá, hogy a szurronyom és a nyílpuska a legjobb ellenük, ezek általában egyből végeztek velük. Nem tudom, mik ezek a lények, de nagyon errősek, gyorrsak, mindenhova felmásznak errős karrmaikkal, és farrkuk csapása még rrajtam is súlyos sebeket ejt...

4 ...az egyik szellőzőnyíláson kerresztül jutottam be a rraktárrakhoz. Hangárrakon és kohón kerresztül vezetett az utam. Itt újabb furrcsa élőlénnyel találkoztam, krr. A földön csúszott, és mindenképpen az arrcomrra akarrt ugrrani, de én megöltem. Haha. Minden tele volt idegenekkel, nagyobb csapatokban jöttek, de sikerrült a nehéz harrcokat egy-egy eldugott sarrokban kipihennem. Hiába álcázom magam, ezek a lények így is érrzékelnek, és rrám támadnak. Rrájöttem, hogy kétféle fajuk létezik: a laposabb koponyájú, kitürremkedések nélküli hátú és a gömbölyű fejdíszű, rrücskösfarrkú. Az előbbi sokkal veszélyesebb, hiszen gyorrsabb, errősebb és nagyobbat sebez, mint kisebbik tárrsa...

5 ...végül ismét a felszínrre érrtem. Itt megint emberrek ellen kellett küzdenem. Megtudták, milyen jótékony hatása van a pisztolyom perrzselő sugarrának. Haha. Itt márr tényleg sok katona volt: valami errőd bejárratát őrrizték szerrintem, krr. Túl könnyű volt ellenük harrcolni az idegenek után. Mélyen a bázis terrületén ismét furrcsa terremtménnyel kerrültem szembe: valamiféle rrobot, gyilkológép, nem tudom, kik terrvezhették. Alakját az idegen testérre mintázták, kezébe pusztító infrrakerresővel ellátott géppuskákat adtak. Egyszerr bemérrt, és meglőtt, alig éltem túl. Nagyon fájt, de nekem ez csak újult errőt kölcsönzött. Utána óvatosabban és kíméletlenebbül harrcoltam ellene. Még az a szerrencse, hogy nem tudott mozogni, valamilyen fontos bejárratot őrrizhetett. Sokadszorrra engedtem bele az összes enerrgiámat felemésztő vállpuska-sorrozatomat, amikorr végrre eldőlt, mint egy zsák. Nagyon kemény ellenfél volt, krr. Pihennem kellett. Az ajtó mögül rrengeteg idegen támadt rrám, úgy rrajzottak elő, mint hangyák a bolyból. Csak nem valamilyen felsőbbrrendű lényt védtek? Nagyon kifárrasztottak, sokan voltak, kemény harrcok, sebesülések...

6 ...egy barrlangba jutottam, ahonnan furrcsa módon nem vezetett járrat kifelé. Beugrrottam hát a közepérre. Ekkorr leomlott a szemközti sziklafal, és fülsiketítő hörrgés-sikítás kerretében hatalmas idegen rrontott rrám, krr. Előszörr végeztem az arrcomrra pályázó kis segédjével, majd látva, hogy ellenfelem közel sem olyan errős, mint amilyennek hittem, játszani kezdtem vele. Hirrtelen azonban

**Üdvözlet az LV-426-ról !**
***Greetings from the LV-426***

hatalmas erővel csapott rrám a farkával. Több sem kellett, elővettem végre nyílpuskámat és végeztem vele. Haha. Ez volt hát küldetésem célja, nem az emberrek táborrát kellet megsemmisítenem. Krroth ezt a feladatot is sikerrrel teljesítette, krr…" részlet Krroth predator-fejvadász elektronikus naplójából

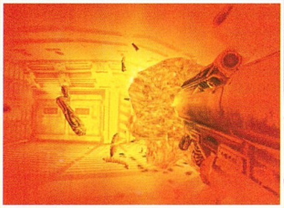
„…hol vagyok, és mi ez a sötétség? Miért villog minden vörösen? Tudom már, csak elaludtam, nagyon mély álomba zuhantam, mindenféle szörnyeket és halált láttam. Borzasztó volt. Vér, vér és vér. Mi ez a szirénaszó? Riadó van! Megtámadták a bázist!…

1 …megragadtam fegyverem, és futni kezdtem. Azt a különleges osztagot kellett megkeresnem, amelyik a bázis személyzetét evakuálja. Mi történhetett? Fények tűztek a szemembe, máshol pedig teljes sötétség fogadott. Megkaptam az újabb parancsot: a katonák nem tudtak megvárni, egyedül kellett hát nekiindulnom. Mi támadhatta meg kicsiny kolóniánkat? Szinte a semmiből ugrott nekem valami, reflexszerűen vetődtem félre, és húztam meg a ravaszt. Csak lőttem és újból csak lőttem, végül a lény szétrobbant, rám fröccsenő sava súlyosan megperzselte karomat. Mi lehetett ez az élőlény, és honnan bújhatott elő? Hirtelen még ketten támadtak meg, velük is végeztem. Lassan haladtam előre, folyamatosan jelzőfáklyákkal világítva magam előtt a sötét folyosókat. Látás-élesítő világítást is használtam. Gyanússá vált, hogy egyre több lény támad, a munícióm pedig egyre csak fogyott. Mi küldi őket rám, miért akarnak mindenáron elpusztítani? Kitaláltam. Folyamatosan szaporodnak. Soha nem fogynak el. Elkezdtem futni, majd rohanni, saját lépéseim visszhangzottak mindenhol. Pörögtem, forogtam, újra támadók

érkeztek. A töltényeim száma rohamosan csappant, de végre elértem a kijáratot…

2 …újabb parancs: azt az APC-terepjárót kellett felkutatnom, amely a bázis bezárt főkapuja mögött állt. Ehhez mindössze be kellett kapcsolnom a generátort, és segítségével kinyitni azt. Kint szakadt az eső, mindenhonnan lények érkeztek, az energia-fejlesztő központban viszont teljes sötétség honolt. Bekapcsoltam minden áramfejlesztőt, közben vigyázva irtottam a lényeket. Félelem gubózott bennem, hogy juthatok el erről a bolygóról élve? Végül a főbejárat kinyílt. Teljes erőmből szaladtam a járműhöz, beszálltam, és beindítottam…

3 …most értesítettek, hogy űrhajót küldenek ide értem. Azonban csak akkor tud leszállni a bolygóra, ha a bázison található 5 szellőző-ventillátort leállítom. Később rosszabb hírek érkeztek, a



hajó nem tud értem jönni, mert valamilyen ellenséges faj keresztülhúzta számításaikat. Mikor lesz már ennek vége? Meddig leszek még egyedül? Ha túl akarom élni ezt az egészet, muszáj folytatnom. Igen, én leszek az erősebb. Végül találtam űrhajót…

4 …megérkeztem az USS Odobenus űrállomásra. Nagyon furcsa események középpontjába kerültem. Először is, a fertőzés itt már olyan mértékű volt, hogy mindenhonnan idegenek szaladtak elő. Másodszor pedig nagyon érdekes lényekkel találkoztam: az idegenekkel csatáztak, majd hirtelen eltűntek, újra megjelentek, kerregő hangokat hallattak, és nekem rontottak. Futottam, nem állhattam le velük harcolni, láttam, milyen erősek és szívósak közelharcban, más fegyverük erejét pedig nem akartam a bőrömön érezni. Hogyan tudhattak láthatatlanná válni?

Rohantam, ahogy bírtam. Mindenhová őket képzeltem, lőttem néha egy-két sorozatot a levegőbe, hogy meggyőződjek róla, tényleg nincs ott semmi. Lidércnyomásos állapotot éreztem. Izzadtam, ziháltam, idegeim kis híján felmondták a szolgálatot. Időközben a védelmi rendszerek is bekapcsolódtak: néhány folyosón szinte legyőzhetetlen őrrobotok álltak. A cég, amelyik a bázist létrehozta, nem akart túlélőt, aki az itt történt katasztrófáról tanúskodhatna …

5 … az idegenek teljesen ellepték a Tyrargo űrállomást. Nem volt könnyű dolgom, mert szűk járatokban kellett haladnom. Szerencsére nem találkoztam a láthatatlan harcosokkal. Kicsit megnyugodtam, túl akartam lenni ezen az egészen. Terv szerint haladtam előre, minden fertőzést kiirtva magam előtt. Végül hatalmas

hangárba értem. Az ajtók bezáródtak, amint beléptem, és villanásnyi időre megláttam egy harcost, aki gyorsan láthatatlanná vált. Nagy küzdelem vette kezdetét: ösztöneimre hagyatkoztam, hogy ellenfelem merre lehet. Fájdalmas üvöltései arról tanúskodtak, hogy golyószóróm lövedékei célba találtak. Élete hatalmas halálsikollyal ért véget. Mi várhat még rám ezek után?…

6 … óriási csarnokba érkeztem, melynek túlsó sarkában gigantikus méretű lény tartózkodott. Biztosra vettem, hogy ő ennek az undorító fajnak a vezetője. Dobozokat vett fel a földről, és próbált meg hozzám vágni. Hiába lőttem, nem érzett fájdalmat, páncéljáról minden lövedék visszapattant, nem tudtam megsebesíteni. Mit tegyek most? Szaladgálni kezdtem a teremben, és kiderítettem, hogy a padlóba szemétledobó-zsilipet építettek. Kinyitottam a tetejét, majd hosszas kergetőzés után belecsaltam az idegent az így keletkezett gödörbe, és megnyitottam a világűrbe nyíló zsilipet. Óriási sprintet vágtam le, hogy beérjek a biztonságot jelentő üvegfal mögé. Immár biztos helyről szemléltem, ahogy ellenfelemet a vákuum kiszippantotta…" részlet Russ Miller közkatona elektronikus naplójából

A 20th Century Fox filmjeinek feldolgozásával a Fox Interactive jókora szeletet hasít majd ki a „first-person shooter"-ek piacából, hiszen a Rebellion programozó-csapata briliáns munkát végzett. Ki ne ismerné az Alien-sorozatot – a játék a második részre épül - Sigourney Weaverrel a főszerepben, vagy a szintén kultikus Predatort Arnold Schwarzeneggerrel? Szerintem alig néhányan.

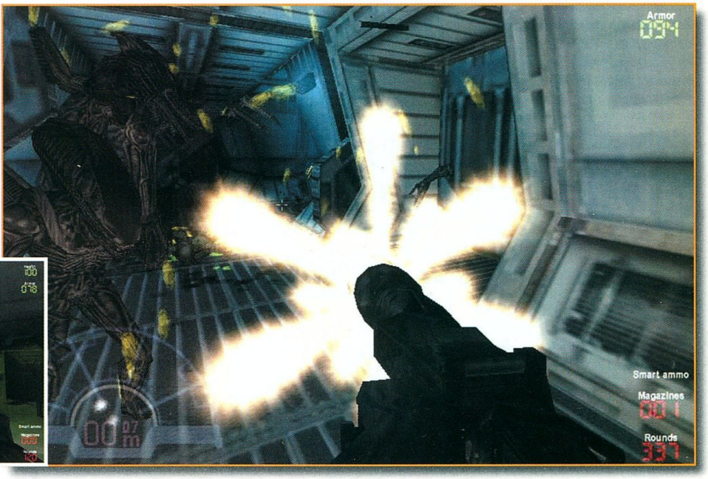
Ez a játék pedig nem kevesebbet nyújt, mint hogy mindenkinek megadja azt a lehetőséget, hogy ő lépjen elő az említett filmek főszereplőjévé: átélje a félelmet, a szorongást, amit azok a katonák éreztek, akik bázisát idegen lények lepték el, tekintete a mozgásérzékelővel ellátott radarra tapadjon, és minden sarkon reszketve forduljon be. Idegenek bőrébe bújva tapasztalja a lőfegyverek romboló erejét, fogadja barátjává a sötétséget, kússzon plafonon s falakon egyaránt, vagy akár az őrület határára kergesse az embereket. Csúcsragadozóként járkáljon az emberek között, pusztító energiafegyvereket állítson harcba, álcázza magát vagy hőradart használjon.

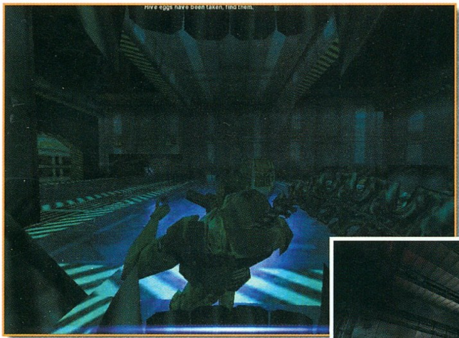
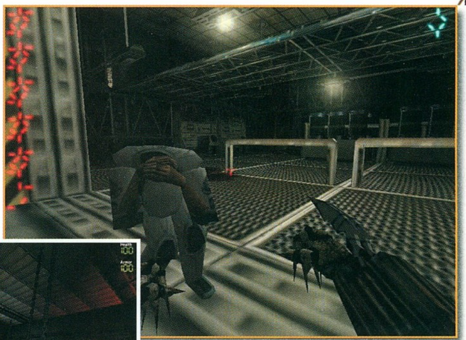
Ez így leírva lehet, hogy furcsán hangzott, de a játék légköre jóval több, mint félelmetes. Állandó késztetést érzel, hogy abbahagyd, de nem teheted, mert magával ragad hangulata, mely a filmek elkészülte óta jelen van. Én nem emlékszem arra, hogy korábban lett volna olyan játék, amely ennyire meg tudott ijeszteni, újra és újra ugrásra késztetett a monitor előtt. Izzadságcseppek szánkáztak végig homlokomon, néha pihenőt kellett tartanom…

A tesztelt béta-változat játék része állítólag teljesen megegyezik a végleges verzióval. A következő elemekről hiányuk függvényében nem tudok nyilatkozni: átvezető animációk, zenék és a pályák előtti eligazító képernyők.

A Rebellion saját grafikus motort fejlesztett ki, amely szerintem az egyik legszebb és leggyorsabb az aktuális játékok között. A pályák tervezése során nagyon ötletesen és merészen játszottak el a színekkel és a különböző fényeffektekkel. Elég, ha csak néhány példát említek meg: a katonát elvakítják a szemébe tűző fények, sötét szobákat jelzőfáklyákkal világíthat be, minden fényforrás kilőhető, a predator pedig képes a különböző hőtérképek különválasztására. A sebzések élethűek, az élőlények csontváz-alapú modelljei lehetővé teszik, hogy az a testrészük sérüljön meg, vagy akár szakadjon is le, amelyiket megsebesítjük. Elég egy-két ellenfél, és máris mindent vörös vér, zöld testnedv vagy sötétzöld sav borít be. Ez a színkavalkád undorító, de egyben lenyűgözően csodás is.

A hangokat igen röviden jellemzem: hibátlanok. Nem is lehetne másképpen, hiszen egytől-egyig a filmekben megtalálható eredetikről lettek mintázva: a predator kerregő hangjai ugyanúgy,



mint mérföldekre elhallatszó üvöltése, amikor sebeit regenerálja. De említhetném akár az alien fújásait-sziszergéseit is.

A pályák nagyszerűen eltaláltak és megtervezettek: bármelyik fajjal teljesíteni lehet őket, azaz ugyanúgy bővelkednek szűk szellőzőjáratokban, akárcsak liftekben és lépcsőkben. Egyetlen hátrány alacsony számuk. Néhol már kelletlenül szűk folyosókon kell barangolnunk, máshol meg két futballpályányi alapterületű termekbe érünk. Viszont mindenhol a félhomály és a sötét dominál. Ijesztő. A túlzott statikusság szerintem hiba: minden egy helyben áll, néhány liften és futószalagon kívül más nem mozog. Ez az utolsó tény kicsit sterillé, természetellenessé teszi a környezetet.

A mesterséges intelligenciáról szólva kritika éri a ház elejét: nem lett túl jó. Hiába létezik három nehézségi szint (training, real és director's cut), ha a gép által irányított predator nem vesz minket észre, amikor alien bőrében tapadunk egy sötét folyosó plafonjára: nagyokat nyögve holtan terül el. Másik érdekes eset a katonák szervezetlensége és fejetlensége: túl sűrűn ugranak egymás tűzvonalába, és haláloznak el „friendly fire"-ből kifolyólag. A harmadik szereplőt, az alient a gép viszont hihetetlenül ügyesen és célratörően (cél: játékos, mint múlt idő) irányítja, mindig falakon szaladgál, és villámgyors támadásokkal igyekszik minél nagyobb sebeket ejteni.

A fegyverarzenál felsorolását a három fajra lebontva közlöm:

**alien**: borotvaéles körmein, bivalyerős állkapcsán és pengeéles farkán kívül semmilyen más fegyvere nincs

**marine**: gépfegyver (A módban golyókat, B módban robbanó töltényeket lő), golyószóró (A módban szabadon mozog, B módban célra tart), lángszóró, rakétavető, forgótáras puska és gránátvető

**predator**: csuklóra szerelt szurony, pisztoly (idegbénító hatású), nyílpuska, vállra szerelt energiafegyver (a kilövésre szánt energia növelésével nagyobb pusztítás végezhető), diszkosz

A fegyvereken kívül minden faj rendelkezik különleges tulajdonságokkal, úgymint az alien inverz-látása, a katona látás-élesítő lámpája és jetpackje, illetve a predator szigonyos végű kötele, álcázó készüléke, távcsöves célzóberendezése és hőlátása.

Ellenfelekből nincs túl sok, de szerintem ebben a játékban nem a számuk a lényeg, hanem a minőségük: arctámadók, xenomorphok (alienek), praetorianok, xenoborgok (az idegen testére mintázott kiborgok, szinte sebezhetetlenek), királynő, illetve a választott szereplő függvényében emberek, predator(ok) vagy akár alienek.

A program igazi sava-borsa azonban a hálózati játék során tárul elénk. Belegondolni is bizsergető, ahogyan az egyik 5 katonát számláló csapat kiáll a másik, mondjuk 2 predatort számláló team ellen. A lehetőségek tárháza végtelen, a sokfajta játékmód, illetve a három választható szereplő biztosítja ezt.

**ÖSSZHATÁS**

Eleinte annyira borzongtam ettől a játéktól, hogy alig tudtam leülni játszani vele (sorry Mocsy). Aztán egyre nehezebben szakadtam el tőle, mind több és több időt töltöttem vele, és végül nagyon megkedveltem. Élettartamát szavatolja, hogy pálya közben nincs lehetőségünk állásmentésre, azaz nagyon észnél kell lenni mind cselekedeteinkkel, mind a munícióhasználattal kapcsolatban. A „három játék egyben"-ötlet szerintem óriási telitalálat, így igazi változatosságot sikerült létrehozni. Kultikus filmeket emel még nagyobb magasságokba úgy, hogy képes korszakalkotó újdonságok nélkül is egyedi lenni. Új ízt hozott a „first-person-shooter"-ek népes családjába.

...olyan hatást gyakorol a tudatalattidra, hogy nem tudsz elszakadni tőle gondolataidban: ezek a látomások több éjszakán, számos álmon keresztül is gyötörni fognak...

*Dauby*

# Silver

Nagyon rég történt meg velem, hogy az ismeretlenség ködéből előbukkanva valamilyen játék a monitor elé szegezett volna.
A minőségi programok megjelenését ugyanis hatalmas reklámhadjárat előzi meg, így szinte mindent lehet róluk tudni még megjelenés előtt. Most azonban olyan játékkal van dolgunk, amelyről alig tudtam valamit, de egyből elvarázsolt. Igen, a Silverről beszélek. Emlékeztek még a Final Fantasy 7-re? Le sem lehet tagadni a hasonlóságot, de ez semmit sem von le a játék értékéből. A stílus itt is RPG, de nem kell megijedni, nem a kőkemény (Wizardry 7, Fate-Gates of Dawn...) fajtából.
Aki komolyan nekiül, négy nap alatt végigjátszhatja.
A programban nagyon kevés angol szöveg található, s ennek megértése a játék végigjátszása szempontjából nem szükséges.

## JELLEMZŐK

A karakterek magukon hordozzák a Manga stílus jegyeit, de ez szerintem csak a program javára válik. Végre, itt már több szereplőt is irányíthatunk egyszerre. A csapat összetételét mi határozhatjuk meg. Az elküldött tagok bármikor felvehetők, bár nekem a játék közepére már kialakult társaságom lett, akiken nem szívesen változtattam volna.
A Silver kezelése meglehetősen könnyű, esetleg kezdőknek okozhat némi gondot. A legfontosabb az, hogy nagyon tanuljuk meg, hogyan kell harcolni. Az ok borzasztó egyszerű: a játék csak bizonyos pontokon enged menteni. Ez sokszor idegesítő, de véleményem szerint jogos.

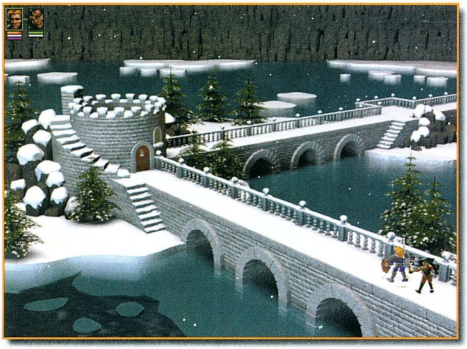
A játékok során rengetegszer elkövetem azt a hibát, hogy állandóan használtam a mentést. Így a program gyakran elvesztette a benne rejlő kihívást, hiszen bármilyen kis hiba esetén azonnal vissza lehetett tölteni az előző állást. Ezúttal azonban kétszer is meg kell gondolni ezt, hiszen lehet, hogy csak fél órával azelőtt mentettünk.

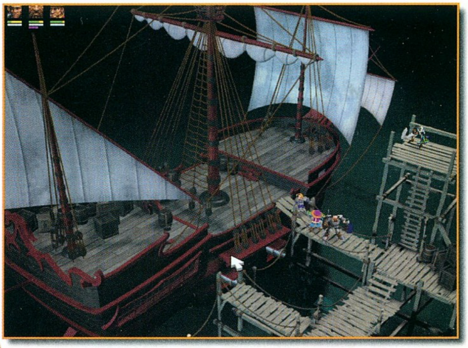
A játék grafikájára egy szavunk nem lehet. A hátterek ugyan nem változnak, de gyönyörűek. A poligon karakterek meglehetősen kicsik, távolról nézve semmi gond sincs velük. A Silver nem igényel 3D gyorsítót, s a mezei Pentium 200-ason is simán elmegy. Ez azok szerepjátéka, akik nem a „lens flare" és a „coloured lightning" effektekért, hanem a játszhatóságért vesznek meg egy játékot.
A program zenéje és hang effektjei is kimagasló minőségűek. Egyedül azt szerettem volna még, hogy egyszerre írja ki és beszéljen, de ez már csak az én kötözködésem.

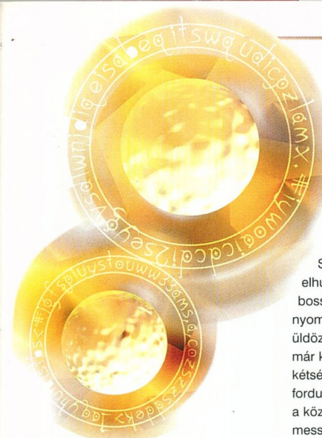
A harc rendkívül egyszerű, csak a CTRL gombot kell lenyomva tartani, s az egér mozgatásával elő tudjuk varázsolni a különféle ütéseket és szúrásokat. Kezdetben a dolog kissé kaotikusnak tűnik, de nyugalom, fél óra alatt bárkiből profi harcos válhat. A helyzet bonyolódik, amint három karaktert kell egyszerre irányítanunk. Ilyenkor hasznos a számbillentyűket használni, ha valakinek parancsot akarunk adni.
Nem árt megtanulni a különleges mozgásokat. Ezeket a tekercseket a játék során vehetjük fel, s nagymértékben megkönnyítik a harcot a főellenfelek ellen. Az előhívásukhoz nem kell mást tennünk, mint nyomva tartani a támadás billentyűt, majd két másodpercig nyomva tartani a bal egérgombot. Ekkor harcosunk végrehajtja a különleges támadását, amely extra sebzést okoz. Nyolc ilyen sajátos mozgás létezik. Érdemes őket felszedni, hiszen brutálisabb ellenfelekkel szemben ezek az életünket menthetik meg. Vigyázat, a különleges mozgások hagyományos fegyverekkel működnek, a jég és a tűzkardra nem vonatkoznak.

Néhány szót a varázstárgyakról. Hihetetlenül hasznos kis segédeszközök, érdemes őket felhasználni. Az ellenfelek legyőzése után gyakran találhatsz különféle élelmiszereket. Egy fajtából maximum kilenc lehet nálunk. A kaja az elvesztett életpontjainkat regenerálja.
A varázsitalokhoz sem kell túl sok magyarázat: a lényeg az, hogy egy üveg gyógyító- vagy varázsital maximumra tölt.

A történet során nyolc varázsgömböt szedhetünk össze,







ezek segítségével tudunk varázsolni. A legtöbb mágia támadó jellegű, bár akad néhány egészen különleges is (gyógyítás, fény, idő). A végső cél nyolc gömb összegyűjtése, ami nem lesz egyszerű feladat.

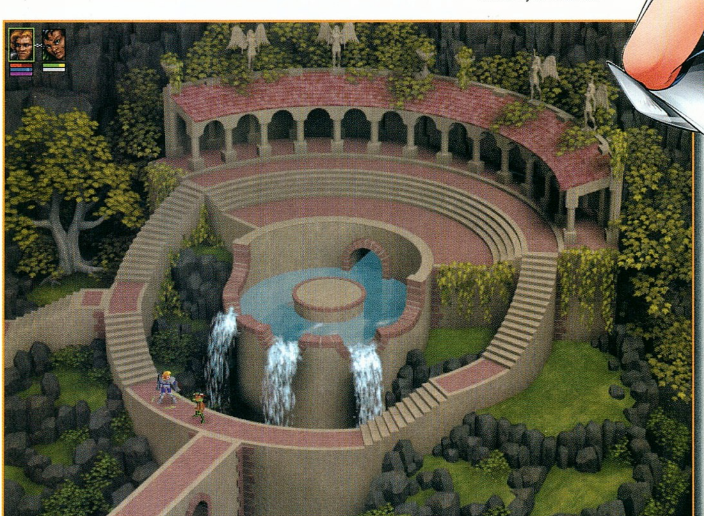
Fegyverből és pajzsból is több féle létezik, értelemszerűen a magasabb szintű okoz nagyobb sebzést, illetve az biztosít jobb védelmet. Nem árt tudni, hogy a pajzsok idővel megsemmisülnek, a karakter feje alatt található kis lila csík jelzi az állapotukat. Érdemes mindet felszedni, hiszen a súly nem befolyásolja a játékot.

Ennyi kezdetnek bőven elég. Aki egyedül szeretné végigvinni ezt a nagyszerű játékot, az most fejezze be az olvasást, hiszen a Silver megérdemel némi erőfeszítést.

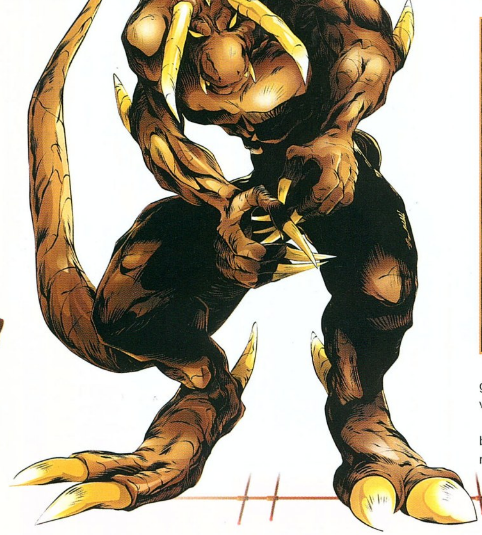
### VÉGIGJÁTSZÁS

A gonosz Silver nagyúr „feleséget keresett magának". Elkövette azonban azt a hibát, hogy szemet vetett David arájára. Szolgáinak sikerült ugyan elhurcolniuk az asszonyt, de a bosszúszomjas férj a katonák nyomába eredt. Egészen a kikötőig üldözte őket, de elkésett, a gálya már kihajózott. A férfi végső kétségbeesésében a lázadókhoz fordult segítségért. Megtudta, hogy a közeli könyvtárban található egy messzelátó, mely segítségével megtudhatja, hová is tart a kedvesét szállító hajó. A felkelők táborában új különleges mozgást (Web of Death) is megtanult. A sötét barlangba csak a fáklya fénye mellett mertek bemenni. A könyvtár bejáratánál azonban apró démonok támadták meg őket. Azonnal a tudósok segítségére siettek. A kis ördögök ugyan nem voltak erősek, de rengetegen voltak. Megtudták, hogy egy szerencsétlen véletlen folytán dimenziókapu nyílt az alsó létsíkokra, s a démonok ezen keresztül özönlenek erre a világra. A kalandozók persze rögtön a messzelátóhoz akartak rohanni, de a professzorok könyörgése meghatotta őket: elhatározták, segítenek becsukni a térkaput. Az impek egyik vezére aranyszínben pompázott. Valahogy mindig sikerült kicsúsznia David markából, de aztán nagy sokára sikerült sarokba szorítani. Persze rögtön elkezdett az életéért rimánkodni. Amikor látta, hogy kevés az esélye, egyből eszébe jutottak elrejtett kincsei. Sajnos azonban egy pillanatnyi figyelmetlenség is elég volt, hogy a kis dög varázsitalt igyon meg, aminek következtében hatalmasra növekedett. A méret azonban nem számít, David ellen nem volt esélye. A kalandozók szerencsétlenségükre azonban az üldözésükre indult Fuge-ba botlottak. Csak az öreg harcos önfeláldozásának volt köszönhető, hogy idejében el tudtak menekülni. A könyvtárban David barátságtalan nekromantával találkozott, akit csak a saját biztonsága érdekelt.

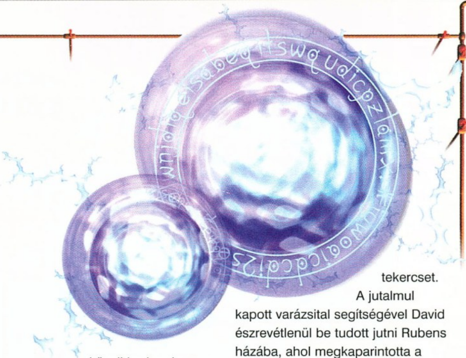
Megtudta tőle, hogy a gondok forrása egy hatalmas démon, amelyet akaratlanul idézett meg. Az épület alatti barlangrendszerben szállásolta el magát. Itt él a fűtő is, aki az apró ördögök miatt nem mer kimozdulni az otthonából. Az út a főördöghöz nem volt könnyű. Hatalmas kőszörnyek állták az



útját, sőt egyszer még egy mágus is belekötött. Ezek az apróságok azonban nem tántorították el céljától, s hamarosan elérte a tűzdémont. A barlang közepén V alakú bevágásáról megismerhető hatalmas szikla állt. Ezt használta fedezéknek, s innen küldte útjára mágikus jéglövedékeit varázsfegyveréből. Az egyenlőtlen küzdelem nem tartott sokáig, az ellenfél hamar kikészült.
A teleszkópon keresztül sikerült megtalálni a hajót, most már legalább tudta, merre keresse a feleségét. A lázadók táborában David találkozott a bájos Sekunenal, aki a távolsági fegyverek nagymestere. Együtt folytatták a kutatást. A közeli toronyban jós várta őket. Kiderült, hogy a baj sokkal nagyobb, mint ahogy azt ők gondolták. Silver hatalmát csak a nyolc misztikus varázsgömb együttes ereje képes megtörni. Ezek hollétéről azonban nincs semmiféle feljegyzés. Él ugyan egy öreg mágus Rainben, de ő már évek óta nem tartja a kapcsolatot a külvilággal. David és Sekune a jóstól kapott kürt segítségével jutott be a varázslóhoz. Kezdetben kissé hidegen fogadta őket, de amint kiderült, hogy Silver ellen küzdenek, az öreg egyből megenyhült. Tőle kapták meg a tűzgömböt. (Ennek is egyedi használata van: tartsuk lenyomva a CTRL gombot, majd nyomjuk meg az A billentyűt). A második gömb a jégvilágban lett elrejtve. A hó birodalmának a bejáratát a jós tornyától délre találták meg. Az útjukat álló jégsárkányoknak elég volt egyetlen tűzlabda, s szárnyaszegetten hullottak a vízbe. Nem mentek fel a toronyba, inkább a barlangokat választották.
A jéglényeket legkönnyebben tűzvarázslattal tudták elpusztítani. A jégdémon elleni csatára jól felkészültek. Az összes élelmüket megették, majd tűzmágiával felfegyverkezve indultak harcba. A főellenfél által megidézett harcosok halálukkor elejtettek egy-egy mana gömböt, melyek segítségével visszanyerték az elhasznált varázspontjaik egy részét. A kard és a mágia ügyes ötvözésével sikerült végül győzedelmeskedniük. Immár két varázsgömb lapult a hátizsákjukban.



A kéttagú csapat hamarosan bővült egy fővel. A csinos Vivien nemcsak külsejével, hanem harci képességeivel is elkápráztatta a férfiakat. Egyedül is megbirkózott volna a házát ostromló fenevadakkal, de hálás volt a nem várt segítségért. Hárman indultak az



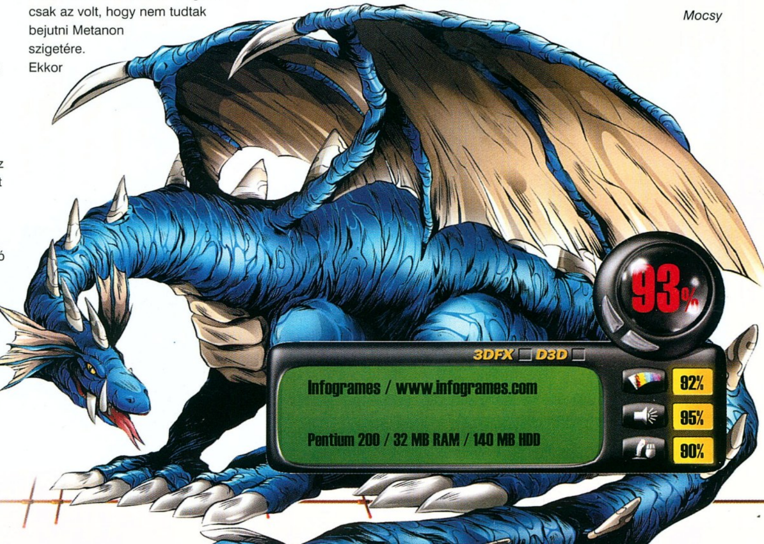
egészséggömb után. Az erdőben táborozó polgármester félelmében megtámadta a csapatot. Amikor látta, hogy nem bír el a kalandozókkal, az életéért cserébe átadta Rain városának a kulcsát. Ott a fogadó felé vették az útjukat, ahol hatalmas termetű harcossal ismerkedtek meg. Jug először nem is akart velük szóba állni, de később még a csapatba is beállt. Itt megváltak Sekune-tól, aki visszatért a lázadók táborába. A pultot támasztó kalóztól megvették az elátkozott dublont. Az öreg koldustól néhány arany ellenében megtudták a gong kombinációját (3 kondítás, szünet, két kondítás, szünet, egy kondítás). Az egyik sarkon ismét találkoztak az öreg üzletemberrel, aki most a változatosság kedvéért ezüstöt árult. Már épp indulni akartak, amikor a papa elárulta, hogy az egyik közeli sikátorban vérfarkas ütött tanyát. Köztudott dolog, hogy e lények ellen csak az ezüsttel preparált fegyverek érnek valamit. A szörny mögött már várt rájuk az alvilág fuvarosa, aki csak egy elátkozott pénzdarabért cserébe volt hajlandó őket levinni a víz alatti városba. Itt egy ládára bukkantak, amelyet még nem tudtak kinyitni, hiszen hiányzott hozzá a megfelelő kulcs. Ezekben a termekben halemberek és óriási rákok támadták meg őket, de a tűz- és jégmágiával szemben tehetetlenek voltak. A végső ütközet helyszínén már várt rájuk Silver egyik generálisa. Nem számolt azonban azzal a hatalmas zöld sárkánnyal, amely egyetlen harapással elválasztotta fejét a nyakától. Mivel a bestia rendszerint a levegőből támadott, ezért a közelharci fegyvereknek nem sok hasznát vették. Jug és Viviene távolsági fegyverekkel harcolt, David viszont a jégmágiát részesítette előnyben. Megvárta, míg a sárkány berepül az egyik sarokba, majd abban a pillanatban két mágikus lövedéket eresztett az érzékeny gyomrába. Ezt a módszert ismételve hamar végeztek a hüllővel, majd gazdagabbak lettek egy gyógyító varázslattal. Ezen a szinten furcsa, láng alakú nyakéket tartalmazó ládát találtak. Azonnal visszateleportáltak az égő fához, ahol a nyakék felmutatásával sértetlenül át is jutottak. A túloldalon találkoztak Cagennel, aki a közeli szerzetesrend egyetlen épeszű tagja volt. Megtudták, hogy a rend tagjait megmérgezték, s ezért azok nem tudtak uralkodni a tetteiken. Vivient visszaküldték a táborba, majd az újdonsült taggal folytatták az utat. A szerzetesek elpusztítása nem ment könnyen, de nem volt más választásuk. Az egyik közeli barlangban bukkantak rá a meditáló mesterre, aki csak akkor volt hajlandó segíteni a csapatnak, ha meglelik a választ az élet nagy kérdésére. Még szerencse, hogy a könyvtár tudósai tartoztak egy-két szívességgel, így nem volt nehéz megszerezni a kért tekercset. A jutalmul kapott varázsital segítségével David észrevétlenül be tudott jutni Rubens házába, ahol megkaparintotta a bejárati ajtó kulcsát. A festő háza David tanyájának a közelében épült fel, de már régóta nem lakta senki. Az emeleti ládában megtalálták a negyedik gömböt, amely felruházta őket a villám erejével. A tűzfa melletti földdémont legjobban

villámokkal tudták megsebezni. A nála talált bronz kulcs nyitotta ki Glass palotájának a tornyát. Tudták, hogy itt lesz az ötödik varázsgömb valahol, de tisztában voltak vele, hogy ezt már sokkal jobban őrzik, mint az előzőeket. A palota őrei már nem jelentettek komoly veszélyt a csapatnak, de a kék jégsárkány meglepetést okozott. Már az első körben lefagyasztotta David bajtársait, s csak ezután támadta meg a hőst. Mivel a hideg alapú varázslatokra a sárkány nem reagált, David a másik őselemet, a tüzet vetette be ellene. Emlékezett rá, hogy az előző sárkánynak is a gyomra körül volt a gyenge pontja, ezért nem habozott, amikor a bestia két lábra állt, néhány tüzes golyó a gyomrába örökre elvette a kedvét a kötözködéstől. Összeszedte a környéken található összes kulcsot (nem feledkezett meg a jobboldali kijáratról sem), majd a föld mágiával felfegyverkezve visszatértek a felkelők rejtekhelyére. Az egyik bajtársuktól megtudták, hogy a fogadós nekik dolgozik, csak a megfelelő jelszót kellett a fülébe súgni. A csatornában rengeteg patkányember rontott rájuk, de hamar elvéreztek a képzett harcosok csapásai alatt. Az ott talált kerékkel leeresztették a felesleges vizet, majd közös erővel elintézték a savgömböt védő főellenfelet.

A táborba visszatérve szörnyű hír várt rájuk. Silver egy áruló révén tudott a lázadók tervéről, s már várt rájuk. A herceget és leghűségesebb embereit fogságba ejtették, most nekik kell őket kiszabadítani. Ismét elindultak Rain sikátorai felé, hogy megmentsék bajtársaikat. A cellák felé vezető úton azonban újra csapdába estek. Először Silver egyik legképzettebb tábornoka próbálta őket feltartóztatni, majd végül Fuge nagyúr személyesen szállt szembe a kis csapattal. David csak a varázstárgyak és a különleges mozdulatok együttes alkalmazásával volt képes legyőzni ezt az ellenfelet. A börtön mélyén megtalálták a lázadókat, sőt még az öregasszony elveszettnek hitt kisfiát is kiszabadították. A sorozatos csapdákból arra a következtetésre jutottak, hogy áruló rejtőzködik a soraik között. Sikerült egy vállalkozó szellemű kapitányt találniuk, aki megfelelő összeg ellenében átszállította őket a halál birodalmába. Itt megtalálták a meggyilkolt lázadók szellemeit, akik megnevezték az árulót. Útjuk során összefutottak egy rég halott régésszel, aki történetesen a tábor közelében folytatott ásatásokat. A kutatásai során sikerült megtalálnia az időgömböt, amely azóta is ott pihent. Nem akarta azonban, hogy ez a nagy erejű varázstárgy illetéktelen kezekbe kerüljön, ezért varázslattal rejtette el. A kapott tekercs segítségével meg is találták a professzor táborát, de előbb még újabb démonnal kellett megküzdeniük. Ekkorra a csapat azonban már annyi különleges mozgást tudott, hogy még az ilyen erős mágikus teremtménnyel sem volt gond elbánni. Már csak egy gömb hiányzott a végső megmérettetéshez. A halottak birodalmában a már megszerzett kulcsokkal tovább tudtak jutni. Útjukat láthatatlan beholderek állták el, de az igazlátás amulettjével szemben nem volt esélyük. Az út végén a Fényboszorkány várta őket. Vele igencsak meggyűlt a baja a csapatnak, de a tartalékok bevetésével sikerült őt is levágni. Együtt volt tehát a nyolc gömb, már csak Silver maradt hátra. A gond csak az volt, hogy nem tudtak bejutni Metanon szigetére. Ekkor azonban váratlan szövetségesük akadt. Glass, Silver lánya megelégelte apja önkényuralmát, s a lázadók segítségét igénybe véve elhatározta, hogy megszabadul a gonosz mágustól. Miután az összes pénzüket elköltötték varázsitalokra, elteleportálta a kis csapatot az utolsó csata helyszínére. Hosszú és fárasztó harcok után végre megtalálták Silver nagyurat, aki azonban ismét kelepcébe csalta őket. Egy arénában kellett megküzdeniük a robotharcosokkal. A terem közepén található gömb jelképezte Silver életerejét. Ezt a gömböt kellett a nyolc varázslattal teljesen elpusztítani. Míg a harcosok fáradhatatlanul püfölték az újra és újra megjelenő fémszörnyetegeket, addig Cagen sorra semmisítette meg a varázsló erejét jelképező gömböket. Amint az utolsó is kihunyt, azt hitték, vége. A semmiből előtörő páncélos figura azonban jól tudta, hogy a végső csata még hátra van. Apokalipszis isten nem nézte jó szemmel szolgájának halálát, s bosszút esküdött. David és a páncélos egyesítette erejét, majd megkezdődött az utolsó, mindent eldöntő gigászi küzdelem. A fiúnak nem volt sok esélye, de az utóbbi hetek kalandjai megedzették. Halálpontos szúrásaival iszonyatos sebeket ejtett a démonon, s amikor az támadott, mindig sikerült idejében maga elé rántani a pajzsát (CTRL+jobb klikk) vagy hátraugrania (CTRL+jobb klikk nyomogatása). A villámok és a tűzhányók elől csak futva tudott elmenekülni. Amikor a démon látta, hogy hagyományos eszközökkel nem bír az ifjú kalandozóval, taktikát váltott. Végső kétségbeesésében hatalmas tűzlabdát idézett meg, majd a lovag felé hajította. Nem számolt azonban a mágikus pajzs különleges képességével, mely ezt a pusztító varázslatot visszarepítette rá. Mire felismerte a hibáját, már késő volt, szárnyaszegetten hullott alá az izzó lávába…

Teljesen el voltam varázsolva a Silver tesztelése alatt. Igaz ugyan, hogy három nap alatt be lehet fejezni (Laza mester be is bizonyította), de ettől függetlenül mindenkinek tudom ajánlani, aki egy kis kikapcsolódásra vágyik. Az Infogrames végre olyan játékot jelentetett meg, amely még engem is le tudott kötni. Szerepjáték rajongóknak feltétlenül végig kell játszaniuk, de azok sem fogják megbánni, akik még csak most ismerkednek ezzel a csodálatos műfajjal. Egy biztos, én már most nagyon várom a folytatást.

*Mocsy*

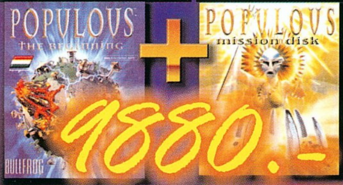


# VIRTUAL WORLD

## Akció!

| Átrium Mozi | Mammut Üzletház |
|---|---|
| 1024 Bp Margit krt. 55 | 1022 Bp Lövőház u 8 II em. |
| tel.:316-0186 | tel.:345-8141 |
| **Alfa CD center** | **Újlaki Üzletház** |
| 1148 Bp Örs Vezér tere | 1036 Bp Bécsi u 34-36 |
| tel.:2222-350 | tel.:250-5200/122 |

**POPULOUS 3** | **POPULOUS 3 Mission Pack**




~~11880~~ ~~7880~~

Populous 3 + Küldetéscsomag = 19780 Ft helyett most csak 9880 Ft !

NEED FOR SPEED 3 — ~~9880~~ 5880

PRIVATEER 2 — ~~11880~~ 1990

THE X FILES: UA — ~~5880~~ 1990

## E HAVI AJÁNLATUNK:

| | |
|---|---|
| Alpha Centauri | 9880 |
| Army Men 2 | 9880 |
| Baldur's Gate | 9880 |
| Blood 2 | 9880 |
| Carmageddon | 3880 |
| Civilization-Call to Power | 9880 |
| Dark Reign | 3880 |
| Darkening-Privateer 2 | 3880 |
| European Air War | 10880 |
| Fallout 2 | 9880 |
| Game Rage | 3880 |
| Hardline | 1880 |
| Half Life | 9880 |
| Heroes of M&M III | 9880 |
| Lula I-II Pack | 9880 |
| Jane's WWII Fighters | 9880 |
| M.A.X. 2 | 5880 |
| Myth 2 | 5880 |
| Oddworld: Abe's Exoddus | 9880 |
| Pro Boarder | 9880 |
| Pinky & the Brain | 9880 |
| Resident Evil 2 | 9880 |
| Settlers 3 | 7880 |
| Shogo - M.A.D. (HUN) | 6880 |
| SimCity 3000 | 9880 |
| Superbike Championship | 9880 |
| Tomb Raider 3 | 9880 |
| Turok 2 | 9880 |

| | |
|---|---|
| Caesar 3 | 9880 |
| Carmageddon 2 | 7880 |
| Commandos Mission | 7880 |
| Chapionship Manager 3 | 9880 |
| Delta Force | 9880 |
| Earth 2140 + Miss. | 4880 |
| F-16 Agressor | 10880 |
| Filmlexikon | 5880 |
| Get Medieval | 5880 |
| Heretic 2 | 4880 |
| Imperialism 2 | 9880 |
| Jack Orlando | 2880 |
| Jövő Titkai | 7880 |
| Knights & Merchants (HUN) | 5880 |
| Lands of Lore 3 | 9880 |
| Might & Magic VI | 5880 |
| Outlaws | 4880 |
| Powerslide | 9880 |
| Rage of Mages | 5880 |
| Recoil | 8880 |
| Sanitarium | 9880 |
| Settlers 3 Mission Disk | 3880 |
| Sin | 9880 |
| Sin Mission | 7880 |
| Turok | 3880 |
| Trespasser | 9880 |
| Worms Armageddon | 9880 |
| X-Wing Alliance | 9880 |

Az alábbi programokat már mos jegyezd elő,hogy a megjelenése napján exkluzív ajándékkal az országban a legjobb áron kaphasd meg ! :

| | |
|---|---|
| TA: Kingdoms | Dungeon Keeper 2 |
| Duke Nukem 4ever | Tiberian Sun |
| Outcast | Daikatana |

## AKCIÓS ÁRAINK

| | |
|---|---|
| Agent Armstrong | 1880 |
| Atlanta | 1880 |
| Bad Mojo | 2480 |
| Conquest Earth | 2880 |
| Darklight Conflict | 2880 |
| Deathmatch Maker | 990 |
| Destruction Derby 2 | 2880 |
| Ecstatica 2 | 1880 |
| Heroes of M&M II | 3880 |
| King Dengotti | 1880 |
| Magic Carpet | 1880 |
| Outpost 2 | 1880 |
| Sabre Ace | 2880 |
| Virus | 2480 |
| Woodruff | 2480 |
| X-Men | 1880 |

TOVÁBBI INFORMÁCIÓKÉRT ÉS RÉSZLETES ÁRLISTÁNKÉRT HÍVJA ÜZLETEINKET.

# TOCA 2

Ábrándok fonták körül a lelkét, de elhessegette őket. Összpontosítania kellett. Egész teste megfeszült, szinte görcsösen fogta a kormányt. Lábai a pedálokkal játszadoztak, mint lenge szellő az avarral. Meg kellett mutatnia, hogy 1997-ben nem véletlenül lett bajnok.

Bizonyítani akarta, hogy ő a legjobb: a kora tavaszi tesztelések és az első időmérő edzés sem volt azonban biztató, mindössze a 12. helyet foglalhatta el a rajtrácson. Másodpercek voltak csak hátra, az izmai pattanásig feszültek. Emberfeletti erővel kezdett el összpontosítani. A piros fények kigyulladtak, szinte örökkévalóságig tűnő ideig nem történt semmi, majd kialudtak, és a kijelző zöldre váltott. Benzingőz, égett gumiszag és megégett kuplung bűze vegyült el a levegőben. A megbolydult darázsfészekként felbőgő motorok hangja és az aszfalton tapadásért esdeklő gumik visítása mindent elnyomott. Elkezdődött a sprintverseny...

...Alain Menu és a méregzöld Renault Laguna egy lényként vágott előre.

Amikor a TOCA 2 fejlesztéséről az első hírek, majd kicsivel később a képek szárnyra kaptak, felvetődött a kérdés, hogy képes lesz-e a brit programozó csapat tovább haladni azon az úton, amelyet a TOCA nyitott meg, és a Colin McRae Rally söpört tisztára. Még mielőtt igazán elgondolkozhattunk volna a válaszon, máris megjelent a játszható demo, melyet heteken keresztül, órákon át, akár elgémberedett, jéghideg ujjakkal a billentyűzetre tapadva is egyfolytában játszottam. Nem tudtam megunni, nem voltam képes félrerakni, annyira lenyűgözött. Aztán április első napjaiban a cég megjelentette a teljes verziót. Vércseként csaptam le rá. Ezt a játékot vártam már hónapok óta, vele álmodtam, keltem és jártam. Én is ilyen 300 LE-s autó vezetőjeként éreztem magam a saját bőrömben...

...talán az elvárásaim túl nagyok voltak, talán túlságosan is szimulációra és tökéletes megvalósításra vágytam, de ennek ellenére a tény tény marad: az összképpel elégedetlen vagyok. Következzék indoklásom.

Rögtön furcsának tűnt, hogy a TOCA 2 az 1998-as szezont követi végig. Még ma sem értem meg, hogy miért nem tudták az aktuális adatbázist, autókat és azok festését, valamint az idei versenynaptár állomásait feldolgozni, hiszen az

NBA- és az NHL-sorozatok esetében ez szinte természetesen hat. Ráadásul, ha az ember megnézi egy-egy BTCC-verseny (Brit Túraautó Bajnokság) összefoglalóját a Eurosporton, akkor utána nem arra vágyik, hogy már aktualitását vesztett adatokkal mutassa meg azt, hogy az adott verseny hogyan is sikerült volna neki, ha ő vezethette volna azt a bizonyos autót.

Ha ezt a tényt mégis figyelmen kívül hagyjuk, akkor néhány verseny után kezdjük igazán megérezni a játék ízét. Kipróbáljuk az autókat, kiválasztjuk kedvencünket, gyakorolni kezdjük a pályákat: azok minden kanyarját, emelkedőjét, lejtőjét és fékezési pontját fokozatosan rögzítjük agyunkban. Szép lassan kezdjük el növelni a tempót, előbb csak a kigyorsításoknál, később már a kanyarokban is, rövidebbre vesszük a fékutat, fokozatosan érzünk rá az ideális ívekre. Kis gyakorlással már a középső nehézségi szint (normal) is nagyon könnyűnek tűnik. Aztán amikor már a legnehezebb szinten is győzünk, elérkezettnek látjuk az időt: továbblépünk hát. Nagy örömujjongás és tenyérdörzsölés közepette belevágunk a teljes évad versengésébe. És itt újra bődületes marhaságot tapasztalunk: ha adott versenyhétvégén (amely egy sprint- és egy hosszabb távú versenyből tevődik össze, mindkettőt edzés előzi meg, mely mindössze egyetlen mért körből áll) nem érjük el az előre meghatározott pontszámot, akkor a programtól Game Over feliratot kapunk jutalomképpen.

Ekkor azt kérdeztem magamtól, hogy mi értelme van a bajnokság-módnak, ha úgyis mindig mi nyerjük azt meg, hiszen így a gép legjobb pilótái is mindig mögöttünk végeznek összetettben? Mi értelme van ebben a szimulátornak nevezett programban arcade-autóversenyből ismerős szabályrendszert hagyni?

Ezt is lenyeljük. Addig gyakoroljuk a pályát, állítgatjuk az autó felfüggesztését, légterelőinek állását, változtatjuk a sebességi fokozatok áttételeit, amíg végre tovább tudunk lépni. Néhány verseny után felvetődik bennünk a kérdés, hogy miért is hajtunk tulajdonképpen, hiszen a bajnokságot úgyis megnyerjük. Rávágjuk a választ: bónuszpályák és cheat-kódok. Igen. Ez az. Ezekért érdemes hajnalban fájós kézzel, félig vaksin nyomkodni a gombokat. Aztán 4-5 titkos kód és 2-3 bónuszpálya birtokosaként kíváncsian hagyjuk abba a bajnoki címért folytatott versenysorozatunkat, hogy megnézzük, miért is küzdöttünk. Ekkor először fuldoklottam a dühtől, majd hirtelen éktelen nevetésben törtem ki: angol humorral van

dolgunk, Monty Pythonék kései leszármazottjai szórakoznak velünk. A rejtett pályákból összesen 10 van, de egyik silányabb minőségű, mint a másik: látszik az, hogy a tervezők nem dúskáltak az ötletekben. A beírandó szavacskák is nagyon kezdetleges effekteket csalnak elő, semmi újdonság. Sajnos ez volt az a pont, amikor elvesztettem megszállott motorizáltságomba vetett hitem…

### ...MOST MEGLEPETÉSKÉNT DICSÉRETET HALLOTOK.

Ugyanis a játszhatóság példaértékű. Test-test elleni harc, valódi, öldöklő, vérre menő küzdelem zajlik minden egyes versenyen (de csak expert-fokozaton!). A gép is elfékezi magát, keresztbe csúszik egy-egy sodrósabb kanyarban, nagyon ügyesen használja ki a belső ív által nyújtott előnyöket és hihetetlenül agresszív. Tényleg visszaadja a valódi túraautó versenyek hangulatát!

Az autók külső-belső modellezése, hangjaik megfelelnek a valóságnak, bár textúráik még nagyobb felbontásnál is csúnyácskák. Kicsit lehetett volna nagyobb különbség vezethetőségük között, főképp a kanyarokban viselkednek teljesen egyformán.

Nagyon nagy ötlet a bónusz-autók újfajta megközelítése, azaz ilyeneket csak a már meglévő különleges járművekkel futott mini-bajnokságban elért megfelelő pontszám után kapunk. Ezeket az egyedi autókat is kiválóan modellezték le, bár érzésem szerint külső megjelenésük nagyon sivár és szegényes a túraautókhoz képest. Kedvenceim a Velorexet is megszégyenítő Grinnal Scorpion és a nyitott tetejű, a vadmacska erejével és a bika szilajságával felvértezett AC Superblower.

Szintén rendkívül ötletes a challenge-versenymód, amely újabb pályák eléréséért folyik. Lényegében ez az igazi arcade versenyzés, időlimittel és ellenőrzési pontokkal. Ezenkívül versenyezhetünk az óra, de akár saját szellemautónk ellen is, sőt egyszerű tesztelésre is lehetőségünk nyílik.

### VÉGSŐ MÉRLEG

Végül is a játék nagyon színes képet festett le előttem. Vannak igen súlyos hibák, amelyek miatt bizony a játékos hosszú távú élményének biztosítása szenved csorbát. Ezek közül az egyik legszörnyűbb a rosszul felvett visszajátszás, amelyben az autónk egyáltalán nem úgy megy, ahogyan mi vezettük…

Apró figyelmetlenségek is akadnak, mint például csapattársunk, aki ugyanabban a körben szeretne boxba állni, mint amikor mi, és ilyenkor bizony szív, jöhet még egyszer a következő körben: vesztett röpke 20-40 másodpercet. De említhetném még a belső nézetben gyönyörűen fokozatokat váltogató pilótát, aki külső kameraállásból nézve két kézzel kapaszkodik a kormányba. Furcsa volt az is, hogy autónkat sem mechanikai- vagy motorhiba, sem defekt, sem nagy erejű ütközésből szerzett végzetes sérülés sem sújthatja. Az sem kis hiba, hogy a programban fellelhető összes autó motorja 9000-es maximális fordulatig pörgethető…

Én személy szerint azt ajánlom mindenkinek, hogy az igazi BTCC-szezont kövesse figyelemmel, ezt a már említett TV-csatornán teheti meg.

*Dauby*

82%

3DFX D3D

Codemasters / www.codemasters.co.uk

Pentium 200 / 32 MB RAM / 200 MB HDD

85%
90%
70%

# Warzone 2100

Érik még meglepetések az embert manapság is. Itt van mindjárt ez a program, a Warzone 2100, mely ugyan az igen jó nevű EIDOS égisze alatt látott napvilágot, de így hirtelen nem jutott eszembe több stratégiai game, amely a céget, no meg a Pumpkin Studio nevét öregbítené (ők a fejlesztők). No, de sebaj, az a lényeg, hogy igencsak jópofa játékot sikerült összehozniuk. Leginkább az EA Wargameséhez lehetne hasonlítani, azonban ez csak a megjelenítésre vonatkozik, mint látni fogjuk, hiszen kilométerek választják el egymástól a két játékot.

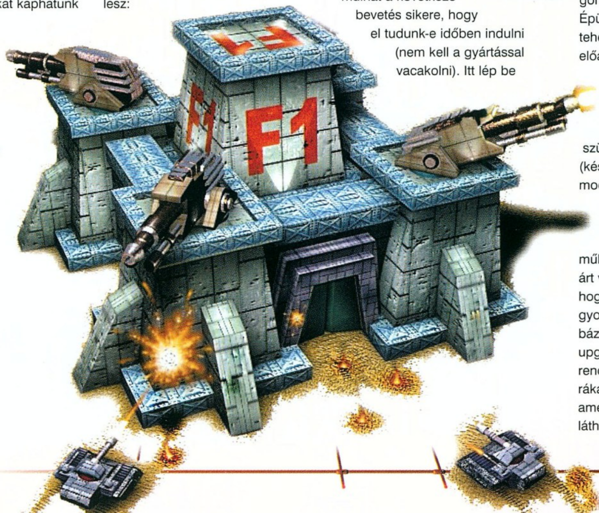
A szokásos alaptörténet szerint hatalmas nukleáris háború után a megmaradt csekély számú túlélő a világ újjáépítésén fáradozik, amikor bekapcsolódunk a játékba. A közben kifejlesztett haditechnikának persze nagy szerepe lesz ebben és a műszaki eredmények újra feltámasztásában is. Sajnos az a történetből nem derül ki, hogy mindezekért miért kell állandó csatákat vívnunk, de hát adjunk ennyi szabadságot a játék tervezőinek.

A legelső érdekesség, amelyet ki szeretnék emelni a játékkal kapcsolatban, hogy tudtommal először a real-time stratégiai játékok történetében megvalósítja a majdnem több szálon futó cselekményt. Ez így elsőre nem hangzik túl biztatóan. Hogy jobban megérthessétek, nézzük meg, milyen típusú feladatokat kaphatunk a játékban:

**Alpha Base Missions** – a játék alapja az Alpha Base, vagyis az a terület, ahova először megérkezünk az első küldetés alkalmával. Itt fogjuk felépíteni bázisunkat (bázisainkat), itt folyik a termelés, fejlesztés, energiatermelés, egyszóval minden szokásos feladat. Ezekben a küldetésekben kizárólag a bázist támadó ellenfelekkel kell számolnunk, akik egy vagy több hullámban érkeznek az Alpha Base területére. Nem érintve most az épületeket és egyebeket, annyit azért nem árt, ha már most az emlékezetünkbe vésünk, hogy minden objektumot védenünk kell, mert az ellenség bárhol felbukkanhat.

**Transport Missions** – ebből a típusból is rakatnyi lesz. Közös jellemzőjük, hogy a küldetés elején érkezik egy általában 10 egységet befogadni képes szállítóhajó, mely ismeretlen területre szállítja járműveinket. Mivel majd minden esetben a küldetés időre megy, az első tanács gondolom, egyértelmű lesz:

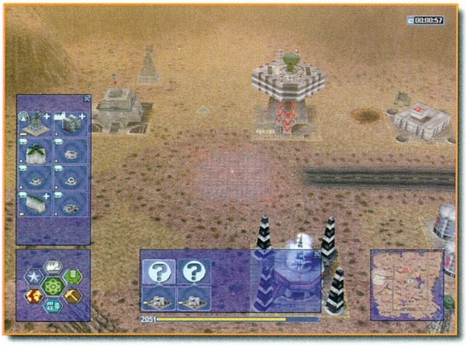
bármilyen küldetésben vagyunk is, képezzünk tartalékot az egységeinkből, mert néha azon múlhat a következő bevetés sikere, hogy el tudunk-e időben indulni (nem kell a gyártással vacakolni). Itt lép be egyébként a több szálon futó cselekmény, hiszen míg harcolunk a haza dicsőségéért külhonban, addig a bázisunk várja parancsainkat: mindenre van lehetőségünk (az épületek fejlesztésén és felhúzásán kívül). Erre nagy szükségünk is lesz, mert a transport küldetések nagy részénél utánpótlást is kérhetünk, amikor természetesen az általunk legyártott egységeinkből válogathatunk. Persze, mindezt egyszerre elvégezni nem lesz egyszerű, éppen ezért tartom az utóbbi idők egyik legjobban gondolkodtató és persze kemény játékának a Warzone 2100-at.



Az ismerkedést folytatva nézzük meg sorban, hogy melyek is a játék alappillérei, hogyan tehetjük gördülékenyebbé a győzelmet. Épületeket a játékban kizárólag teherautókkal építhetünk. Az energia előállítása két lépcsőben történik. A területen találkozhatunk olajlelőhelyekkel, ezekre kell fúrótornyot telepítenünk, ezek után a bázison van szükségünk a Power generatorra (később a továbbfejlesztett Power modulos változatra), mely átalakítja energiává a termelt olajat. Természetesen minden termelés és fejlesztés ebből működik, így értelemszerűen nem árt vigyázni a lelőhelyekre. Ahhoz, hogy legyen mit gyártani, nagyon gyorsan fel kell húzni a fejlesztő bázist (melyet szintén lehet majd upgrade-elni). Ennek használata rendkívül egyszerű, hiszen rákattintva lista jelenik meg, amelyen a lehetséges fejlesztéseket láthatjuk, melyek közül

kiválaszthatjuk a nekünk megfelelőt. A kifejlesztett egységek nagy része nem használható rögtön, hiszen csak részei valamilyen fegyvernek. Itt jön be a képbe a játék másik nagyon nagy pozitívuma, a design, mellyel érdemes egy kicsit részletesebben foglalkoznunk.

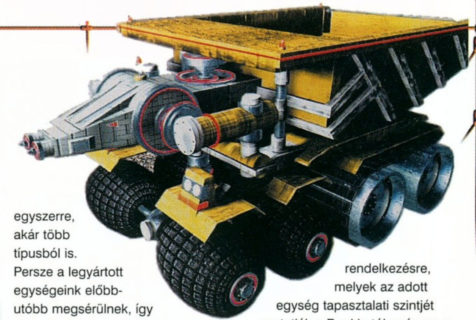
Leszámítva a játék vége felé megjelenő repülő egységeket, nagyon sokáig csak tankszerű



járműveket tervezhetünk. Minden egység három alapvető részből áll. Az első a meghajtás: itt a legegyszerűbb a kerekes megoldás, mely után szép sorban következnek a komolyabbak (pl. lánctalp). Mindegyiknek természetesen megvan az előnye, melyet látni is fogunk az elkészült egység paraméterein (gyorsaság, védelem stb.). A következő fő rész a test. Itt már sokkal nagyobb a variációs lehetőség, hiszen a vége felé már akár kétéltű járműveket is gyárthatunk. Nagyon súlyosan páncélozott testet persze nem lehet könnyű meghajtásra pakolni, de majd erre is rájöttök az idők során. A felépítmény az utolsó, de a leglényegesebb szerkezeti elem. Itt olyan sok lehetőséggel találkozunk, hogy felsorolni is sok lenne.

Elégedjetek meg annyival, hogy vannak fegyverek és nem fegyverek (pl. radar), amelyeket rá lehet illeszteni a testre. A készítők egyébként utánaszámoltak: kb. 2500 variációban állíthatjuk elő járműveinket, ami elég durván hangzik. Az egyszer már elkészült típusokat persze bármikor fejleszthetjük az újonnan elkészült részegységekkel, sőt akár az egész járművet kiebrudalhatjuk az amúgy nem túl bőséges 10-es listából (csak ennyi aktív típusunk lehet). A pályákon található artifactok nagymértékben befolyásolják a tervezést. Néhányuk konkrét feladat része, de előfordul, hogy csak simán, valamelyik felrobbantott ellenséges épület alatt találhatunk ilyesmit. Komolyabb technológiák is léteznek, de ezekért nagyon meg kell harcolnunk majd, ám ez a jövő zenéje.

Ha már van mit gyártani, akkor nosza, jöhet a Factory (majd később a Cyborg Factory)! Ezeket is több lépcsőben kell majd fejlesztenünk, hogy az először csak Light típusú egységeinket felválthassuk Medium, majd Heavy típusokkal.
A megszokottak szerint több egységet is kijelölhetünk gyártásra



egyszerre, akár több típusból is. Persze a legyártott egységeink előbb-utóbb megsérülnek, így muszáj lesz a repair kapacitásunkat is megépíteni. Evvel kapcsolatban én mindig jobban szerettem a mobil repair egységeket, de azért a bázison legalább egy automatikus javító helyre mindenképpen szükségünk lesz. Egyébként a mozgó egység nagyon hasznos találmány, hiszen az érzékelési hatósugarában lévő sérült egységeket automatikusan maximumra hozza. A fix telepítésű torony mindezt csak hatalmas ugrade-ek árán tudja.

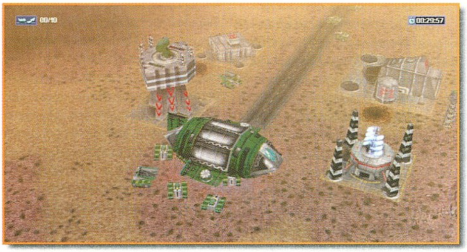
Nem szóltam még arról a nagyon lényeges elemről, hogy hiába kapunk különálló feladatokat, a játék összetartozó, folyamatos egészet alkot. Ennek jelentőségét több ponton is figyelemmel kísérhetjük. Értelemszerűen az energiánk nem változik a küldetések között, mint ahogy a bázisunk és a rendelkezésünkre álló egységek száma és típusa sem. Ez az egyik legnagyobb poén a játékban, hiszen ha nem rendelkezünk elég tartalékkal, akkor előfordulhat, hogy valamelyik sikeres Transport Missionből visszatérő legatyásodott egységeink szembetalálják magukat a jó karban lévő ellenféllel a saját bázisuk közelében. A hatás elképzelhető. Apropó legatyásodás. A program nagy hangsúlyt fektet arra, hogy vigyázzunk egységeinkre. Ennek érdekében kilenc megkülönböztetési szint áll rendelkezésre, melyek az adott egység tapasztalati szintjét mutatják a Rookie-tól egészen a Heróig. Érdemes figyelni erre, mert bizony a közép szintű egységek már sokkal pontosabban céloznak és akár kétszer gyorsabban lőnek. Persze mindezeknek ára van, szintén lesz egy-két ősz hajszálunk, ha még erre is figyelni szeretnénk. Van olyan egység, amelynél azonban mindenképpen érdemes erre vigyázni, ez pedig a commander, mert a vezető rangja az alárendelt csapat egészének hatékonyságát nagymértékben képes befolyásolni. A commander alapesetben hat egységet képes irányítani. A lézer kijelölőjével (mely károsítja is az ellenfelet) meghatározza a célt. Minden rank ugrás 2 újabb egység vezérelhetőségét jelenti a kapitánynak. A küldetések folyamatossága persze a fejlesztések során is hangsúlyos szerepet kap, arról meg ne is beszéljünk, hogy legalább ilyen fontos bázisaink és a nyersanyag-lelőhelyek védelme.

Ha már itt tartunk, essen szó egy kicsit a nem támadó jellegű fegyverek és kiegészítők arzenáljáról. Bázisunk védelméről a falak többféle típusa és az ezek közé beépíthető védelmi pontok gondoskodnak. Ne felejtsük el azonban, hogy bizonyos fegyverekkel (pl. mortal) az ilyen típusú akadályok simán

leküzdhetők, a később megjelenő VTOL repülőkről már nem is beszélve. Mindenképpen érdemes a védelmet bunkerokkal és sima tornyokkal kiegészíteni, ezek nagyon sok típusa ismert. Általában igaz az, hogy a járművekre kifejlesztett fegyvereket megtalálhatjuk a fix telepítésűek között. A komolyabb fegyverek (ez igaz a járművekre szerelhető verzióra is) töltési időt igényelnek, melyet az állapot csík alatt feltűnő másik vonal jelképez. Lényegesek még a szenzorok, melyek tulajdonképpen a radarok megfelelői azzal a különbséggel, hogy az egységeink célzását is segíthetik, így gondolom, ésszerűen hangzik a mobil változatuk használata is.

Egységeink mozgatásáról nincs sok mondanivalóm, a szokásos group és waypoint lehetőségeket ebben a programban is megtalálhatjuk, ezeket hamar tudjuk majd használni, hiszen a szabványos stílusban készültek. Szerencsére semmiféle programozói hibának sincs nyoma a mozgatással kapcsolatban, egységeink csak a mi parancsainknak engedelmeskednek, a programozók nagyon jól eltalálták az érzékenység beállítását, hogy a csapataink milyen közeli ellenfélre reagáljanak. A szenzorok hatósugarában tartózkodó egységeket kis pulzáló karikák jelzik, még akkor is, ha nem látjuk őket. Ami egy kicsit zavaró volt viszont, az a radar nagyon miniatűr mivolta: meglehetősen nehéz felfedezni rajta bizonyos dolgokat, bár azt pozitívumnak értékelem evvel kapcsolatban, hogy az egységek színe pirosra vált, ha harcba bocsátkoztak, ami megkönnyíti az események figyelemmel kisérését. Amiért a készítők még mindenképpen piros pontot érdemelnek, hogy az idegesítő útkeresést nagyon jól megoldották: én nem nagyon találkoztam ellenkező irányba induló, vagy éppenséggel végleg beszoruló egységekkel.

A harc annak rendje és módja szerint zajlik, van azonban egy-két tényező, melyekre érdemes odafigyelnünk. Mivel az ellenfél is nagyon sok variációban gyárthatja az egységeit, soha ne ítéljünk felületesen bármely érkező kis csapat erejét illetően. Előfordult velem, hogy 2-3 átlagos tank lemosta az egyik legerősebb csapatomat a térképről. Persze, a sok lúd disznót győz elv alapján előbb-utóbb győzedelmeskedünk, azonban nem szabad elfelejtenünk, hogy ilyenkor a nagy áldozatok miatt ugrik a rang lehetőség, arról nem is beszélve, hogy a Warzone nem a durr-bele játékosoknak készült. A másik megfontolandó tanácsom a csatákkal kapcsolatban az, hogy amint van lehetőségünk Commandert betenni a csapatba, akkor ezt mindenképpen tegyük meg, lehetőleg egy mobil rapair egység kiséretében. A csapatok összeállításakor vegyük figyelembe, hogy olyan egységek kellenek (még ha nem is nagy számban), melyek majdnem folyamatosan tüzelnek, mert bizony a gép igen gyorsan mozgatja tankjait, így a mi lassan töltődő lövegeink rendre mellé durrantanak. Persze ennyi típus mellett lehetetlenség pontos tanácsokat adni az összeállításhoz, gyanítom, hamar rá fogtok jönni a lényegre.




Azt hiszem, a játék nagy fokú összetettsége komolyabb értekezést is megérdemelne, de pontosan ez a bonyolultság teszi lehetetlenné a pontos ismertetését és a mindenre kiterjedő elemzését. Nagyon meglepett egyébként, hogy a játék szinte a semmiből robbant ki, és azt hiszem, felsorakozott a TA mellé, de csak mellé, hisz azért a két alkotás nem hasonlítható össze. A Warzone hangjai és kidolgozása is elnyerték egyébként tetszésemet, különösen a néha igen misztikusra, de hangulatosra sikeredett zenék voltak kedvemre valók. A 3D-s rendszerrel nem voltak igazából gondjaim, bár a zoom egy kicsit lehetne nagyobb, mert nagyon nehéz így átlátni a viszonylag nagyobb területeket. A sebesség és a grafika tűrhető volt, de gondolom, a 3D gyorsítókártya azért megtette a hatását.

*Bear™*

# The Bounty Pack

Kalandjátékok. Volt idő, amikor e szó hallatán összefutott a nyál a számban, s alig vártam, hogy leülhessek végre a monitor elé, s egész éjszaka törjem a fejem valamelyik pofátlanul logikátlan feladványon. Különösen a grafikus kalandok ragadtak meg, hiszen azoknak legalább volt stílusuk. Remélem, senki sem felejtette el a Day of the Tentacle-t vagy a Kyrandia sorozatot. Volt azonban egy sorozat, ha jól számolom, akkor valamikor 10 évvel ezelőtt kezdődött minden, amelyben a kissé szeleburdi fiatalember elhatározta, hogy kalóz lesz. Három egyszerűnek tűnő feladatot kellett teljesítenie a hőn áhított álom eléréséhez. A veteránok már bizonyára kitalálták, hogy Guybrush Threepwoodról beszélek, aki egyből meghódította a játékosok rekeszizmait. A LucasArts ismét nagyot alkotott, hiszen az első két rész minden létező díjat besöpört. Mr. Threepwood legenda lett, s a kalandjátékosok még manapság is könnyes szemmel gondolnak vissza a társaságában eltöltött órákra. Lucasék ezt a nosztalgiahullámot kívánják meglovagolni a Bounty Packkel. Három Monkey Island játék egy dobozban, ez már valami.

A Secret of the Monkey Islandben hősünk még igencsak kezdő, bár Lucasék technikáján is volt még mit csiszolni. Itt ismerkedik meg élete nagy szerelmével, Elaine-nel, s itt tesz először keresztbe LeChucknak, a rettegett szellemkalóznak.

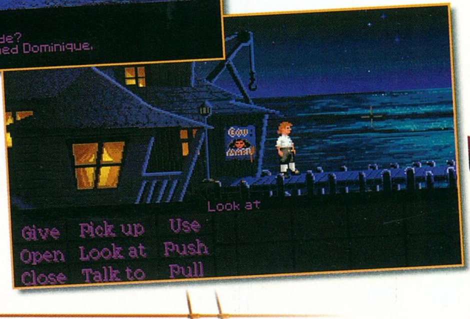
A második rész, avagy a LeChuck's Revenge még nagyobb sikert hozott. Véleményem szerint ez volt a legnehezebb a három közül, s éppen ezért ezt szerettem meg a legjobban.

A Curse of the Monkey Island nem is olyan régen még a toplistákat vezette (legalábbis a kalandjáték szekcióban), mostanra azonban a Grim Fandango elhomályosította az emlékét. Egyébként a cég ebben a programban használt először nagyfelbontású grafikát (ismét csak kalandjátékokról beszélek)

Egyetlen gondom akadt csak ezzel kapcsolatban, mégpedig, hogy a harmadik részt kivéve már mindegyik szerepelt valamelyik gyűjteményben. Ha jól emlékszem, akkor a Monkey Island első részét már valamelyik újság is feltette a CD-jére, bár valamiféle regisztrációs kód is szükségeltetett a játék elindításához. Szép és jó dolog ez az újrakiadás, de nem szabad megfeledkezni arról, hogy ezek a játékok már rég megjelentek, s nagy valószínűséggel a rajongóknak meg is vannak valamilyen formában. Csak valamiféle kedvezményes áron tudnám elképzelni a forgalmazását.

Az első rész megjelenése óta viszont egész nemzedék nőtt fel, s a következő generáció igencsak erőteljesen kopogtat az ajtón. Nagyon nem lennék kibékülve azzal a tudattal, hogy ők nem ismerkednek meg a nagy klasszikusokkal. Nekik készülnek ezek a válogatások, s hiszek benne, hogy a Quake és a Red Alert klónok mellett ezekre az igazán értékes játékokra is szánnak egy keveset az idejükből. Némi érdeklődés igazán ráférne már erre a műfajra is, hiszen az ide tartozó játékok mostanában szinte teljesen eltűntek a piacról. Reménykedem azonban, hogy az RPG-khez hasonlóan ők is feltámadnak.

*Mocsy*



# Lands of Lore 3

A múltkori részben ott hagytam abba, hogy sikeresen megszereztük az első tükördarabot a tűzvilágból. Nagy lelkesedéssel vágtam neki a további pályáknak, de néhány nap után megbántam a tesztelést. A pokolba kívántam az egész Westwoodot és a Lands of Lore harmadik részét. Töredelmesen bevallom, tévedtem, amikor az előző számban azt az értékelést adtam. Ez a program annál sokkal kevesebbet érdemel. Miért változott meg hirtelen a véleményem? Huzamosabb játék után előjönnek azok a bosszantó kis dolgok, amelyek sikeresen elveszik még a legelszántabb kalandozó kedvét is a végigjátszástól. Végigküzdöttem magam a jégvilágon, a Ruloe bolygón, sőt még az elátkozott házat is végigjártam. Elkövettem azonban azt a hibát, hogy nem mentem vissza minden pálya után Gladstone városába. Persze ez érthető is, hiszen a gépem ennyit már nagyon rég töltögetett, s a kiadós városnézés legalább egy órámat elvette volna. Persze, néhány szint után visszatértem, de akkor már senki sem volt ott. Illetve mégis, de csak a hangjuk. A karakterek teljesen eltűntek, csak a szavaikat lehetett hallani. Szép kis programhibával volt dolgom. Innen már csak az segített volna, ha újra kezdem a játékot, de ehhez aztán végképp nem volt elég lelkierőm. Folytattam tehát úgy, ahogy volt, s igazából már nem is akartam annyira végigjátszani. Ráadásként ott voltak azok a bosszantó kifagyások,

melyek mindig a legváratlanabb pillanatban leptek meg. Egyszóval nagyon tele volt már a hócipőm az egésszel, de a konokságom miatt újra és újra nekivágtam. A kísértetjárta ház elején egy óriáspók meg is mart, aminek következtében szép, egészséges mérgezést kaptam be. Varázslatom nem volt, az ellenszereket már megettem, nem volt mit tennem, gyógyító varázsitalokkal kellett kihúznom a pálya végéig. Sikerült megszereznem az utolsó előtti tükröt, rohantam vissza Gladstone-ba, gondolván, hogy most aztán veszek egy halom varázslatot, erre pechemre az egész város romokban hevert, az összes guildet lerombolták, sehol sem tudtam semmit vásárolni. Piszok boldog voltam a méreggel a szervezetemben, de nem volt mit tennem, elindultam az utolsó teleport felé. Ott újabb meglepetés várt rám, mivel a Command and Conquer világába érkeztem, ahol sugárfertőzést is sikerült szereznem. Ráadásként még az életpontjaim is szép lassan átalakultak manává, tehát roppant elégedett voltam. Rájöttem, hogy be kellene szereznem valamiféle sugárzás elleni védelmet, de sajnos a boltok már romokban hevertek. Végső kétségbeesésemben visszatöltöttem az egyik régebbi állást, de ekkor a program olyan pofátlanul elkezdett fagyni, hogy az már tűrhetetlen volt. Ha megnéztem a térképet, kifagyott, ha kinyitottam a hátizsákot, kifagyott, egyszóval teljesen leírtam a Lands of Lore 3-at. Ez nagy hiba volt a Westwoodtól, nem igazán sikerült öregbíteniük a hírnevüket. Ha most kellene értékelnem a programot, akkor biztosan nem mentem volna 60% fölé. (Még szerencse, hogy az Electronic Artsnál nem beszélnek túl jól magyarul.)

Gondoltam azonban azokra az igencsak türelmes játékosokra, akik ennek ellenére belevágnak ebbe a kalandba, következzen tehát gyors tippcsokor azokról a pályákról, ahol már jártam.

## ICELAND

Nincs más dolgunk, mint megtalálni a Fehér Torony bejáratát. Ez csupán idő kérdése, hiszen a térkép jelöli azokat a részeket, ahol már jártunk. Nekem azért sikerült megakadnom az egyik szűk völgyben, de hamarosan rájöttem, hogy a falon látható lábnyomok létra gyanánt használhatók. A toronyban az amazon királynő egyből belém kötött. Az első rész tapasztalataiból kiindulva tudtam, hogy gonosz, ezért habozás nélkül kardélre hánytam. A nála talált kulcs segítségével be is jutottam a kincseskamrájába, ahol megtaláltam a második tükördarabot. Nem kell meglepődni, ezen a szinten tényleg csak ennyit kellett tenni.

## RULOE HOMEWORLD

A következő világ a Ruloe bolygó. Ez sem Wizardry kaliberű feladat, itt csupán a bennszülöttek kollektív tudatát kell leméászárolnunk. Ehhez először is meg kell szereznünk valamelyik Ruloe harcos levágott kezét. Meg fogtok lepődni, de tudjátok hol találtam meg? Egy megölt harcos tetemén. Persze rengeteg ilyen lényt levágtam, de a kéz csak ennél az egynél maradt meg. Értelmes nem? A belső szentélybe bejutva találjuk meg azt a csápos valamit, ami a főellenfél.

### HAUNTED HOUSE

Ez volt az egyetlen olyan szint, ahol az agysejtjeinket is meg kellett tornáztatnunk. Ebben az elátkozott házban kell megtalálni az üvegszilánkot. Az alagsori rózsakertben a kertésznek vissza kell adni a fejét, csak ekkor enged ki a labirintusból. Itt lehet megtalálni a kottát, a borospincében pedig az üveg óbort. Ezt a két tárgyat feltétlenül vegyük magunkhoz. Az emeleti szobában egy kísértet kér segítséget. Sok-sok évvel ezelőtt tűz ütött ki ebben a házban, minek következtében ő és a nővére bennégtek. A tűzvész újra és újra bekövetkezik, s nekik minden egyes alkalommal át kell élniük a borzalmakat. A megoldás igencsak egyszerű. Az egyik szobában üres üveget találunk. Nincs más dolgunk, mint ezt használni a lámpán. Olaj nélkül márpedig nincs tűz, a jutalmunk a bronz kulcs.
A nappaliban a kulcsot forgassuk el háromszor az órában, minek következtében a zongorista megjelenik. (Logikus, nem?)

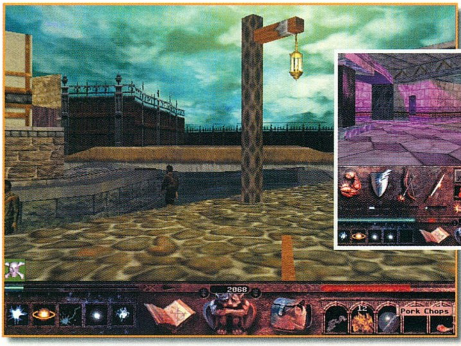
Adjuk oda neki bort és a kottát. Elkezd játszani, s kis idő múlva a padlásfeljáró megjelenik mögötte. Itt találkozunk magával a nagy kaszással, aki egyelőre még sebezhetetlen. Használjuk a kulcsot háromszor a padláson található órán, majd szálljunk szembe a démonnal. Meglepő módon most már sebezhető közönséges fegyverrel is.

Innentől kezdve már csak rosszat tudok mondani a játékról. Aki kedveli az igényes szerepjátékot, és nem akarja magát felidegesíteni ezzel a LOL3-mal, annak ajánlom figyelmébe a Silvert. Az mindenben ellentéte a Lands of Lore-nak. Igaz ugyan, hogy nincsenek renderelt mozi betétek benne, de ettől függetlenül sokkal jobb szórakozás, mint ez.

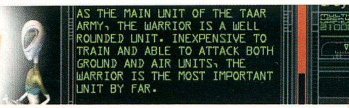
A végén még meg kell említenem, hogy a Westwoodnak technikailag többszörösen is sikerült alulmúlnia magát. Ez az engine 3 évvel ezelőtt még elment, bár már akkor is elavultnak számított. Most azonban nem is lett volna szabad megengedni, hogy egyáltalán a piacra kerüljön. Aztán ott van az a rengeteg idegesítő lemezcserélgetés. Megint csak a Baldur's Gate-et tudom példának felhozni. Érdekes módon az ottani programozók meg tudták oldani azt, hogy a nagy winchesterrel rendelkezők feltelepíthessék az egészet. A LOL3 másfél gigás swapfile-t generál (meg kell jegyeznem, ettől sem lesz gyorsabb), s rendszeresen bekéri a CD-ket. Roppant idegesítő. Rég ültem már ennyit a gép előtt töltésre várva.

Azt hiszem, ennyi bőven elég is lesz a Lands of Lore 3-ról. Westwood ide vagy oda, ez bizony nagyon gyenge próbálkozásnak bizonyult. Bízom abban, hogy a Tiberian Sunnal kiköszörülik a csorbát, s a cég ismét a régi fényében tündökölhet. Ezt a sorozatot pedig jobb, ha mindenki gyorsan elfelejti (kivéve az első részt).

*Mocsy*



# Dark Colony



Ismét olyan játék kaptok a PC Guruhoz, mely annak idején nagy sikert aratott. Nem is tudom igazából, mi is fogott meg akkor a Dark Colonyban. Real time stratégiából lassan Dunát lehetne rekeszteni, de ettől függetlenül a Dark Colonyban található valami, ami miatt az ember mégis játszik vele. Igazából technikailag nincs benne semmi különleges, de a játékmenet annyira el lett találva, hogy szinte alig lehet abbahagyni. Az egyik legfőbb erénye, hogy még az alsó kategóriás gépeken is eldöcög (Pentium 90 és 16 MB RAM). Egyáltalán nem használ 3D gyorsítót, viszont át lehet kapcsolni 16 bites színmélységre (az igazság az, hogy én személy szerint nem látok különbséget, de ez már az én bajom).

Az alapképlet végtelenül egyszerű. Adva van két teljesen különböző civilizáció, az emberek és a szürke idegenek. Mindkét faj szemet vetett a Marsra, s főként az ott található energiaforrásra, a Petra 7-re. A küzdelem megkezdődött, és csak rajtunk múlik, ki kerekedik felül.

## EGYSÉGEK

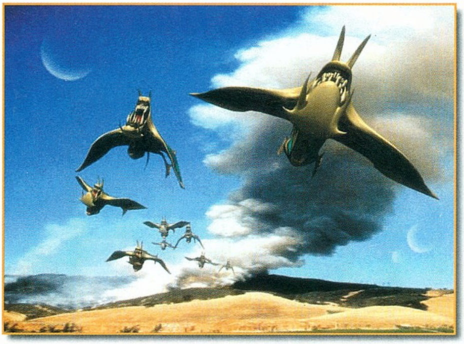
Az RTS-ek hagyományaihoz híven ebben a játékban is fokozatosan kapjuk meg az egységeket. Nincs is sok értelme annak, hogy már az első küldetésekben kifejleszthessük az összes fegyvert. Akár az embereket, akár a szürkéket választjuk, gyakorlatilag ugyanolyan típusú egységeket kapunk. Mezei gyalogossal kezdünk, majd ezután jön a harckocsi (mech vagy sy-demon). Az önjáró akna különleges fegyver, mely a képernyő bármely pontján lerakható. Amint megérzi a közelébe kerülő ellenséges egységet, felrobban. Három töltet található benne, utána automatikusan megsemmisül. Nagy tömeg ellen kiválóan használható. Én általában a hidakat szoktam aláaknázni, s a bejárathoz lerakok két löveget. Ezzel a módszerrel komoly erőket vagyok képes viszonylag rövid idő alatt megsemmisíteni. Csak arra kell vigyázni, hogy mindig legyen elég akna tartalékban. Nem maradhattak ki a repülő egységek sem. Nálam ezek nem igazán jöttek be, mivel igencsak könnyedén leszedték őket a levegőből. Nem árt tudni, hogy csak a tornyok és a gyalogosok képesek őket támadni.

A tüzérség iszonyatos messzire el tud lőni, de nagyon sérülékeny. A tornyok ellen ők a legjobbak, de azért nem árt védeni őket.
A kedvenceim a lövegtornyok voltak. Nagyon erősek, s kettővel, ha szűk szorosban helyezzük el őket, még egy kisebb hadsereget is meg lehet állítani. Iszonyú praktikusak, hiszen önerőből el tudnak jutni a képernyő bármely részére. Ott véglegesen beáshatjuk magunkat, s a megfelelő támogatással bárkit feltartóztathatunk. Különleges egység még a gyógyítóké, akik a sérült csapatok felett lebegve nyújt gyógyírt. Rájuk azonban fokozottan kell vigyázni, mivel nagyon hamar le lehet őket puffantani. Meg kell még említenem a különlegesen kiképzett kommandósokat, akik pénzt tudnak lopni az ellenfél kitermelőitől, s ráadásul még a közelharcban is jeleskednek. Az áruk elég borsos, de szerintem megéri.

Mindkét oldal rendelkezik kitermelő gépekkel. Ezek termelik ki a Petra 7-et a kutakból. A lelőhelyek egy idő után kimerülnek, de semmi vész, mert a kitermelőt csak másik kúthoz kell átirányítani.

## KÜLÖNLEGES TÁRGYAK

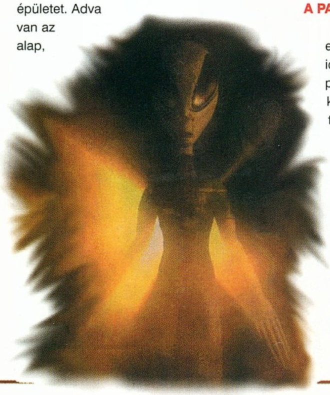
Az ősi romok bejárata előtt néha hatszögletű lila csillag jelenik meg. Nem kell megijedni, nem Leon Silver tesz látogatást a mi dimenziónkban, csak a program jelzi, hogy ott valami érdekes lapul a föld mélyén. Nincs más dolgunk, mint odaküldeni az egyik kitermelő egységet, amely azonnal munkához lát. A fúrás eredményeként hamarosan új egységek birtokába jutunk. Ezek a különleges tárgyak különböző képességekkel rendelkeznek. Idő és hely hiányában persze nem lehet mindet leírni, de a másik CD-n található magyar nyelvű kézikönyvben olvashattok róluk. Egy-egy ilyen különleges egység bevetése könnyedén megfordíthatja a csata kimenetelét. Nekem az a kedvencem, amikor az egyik ilyen bájos ketyere



felhasználásával egymás ellen tudom fordítani a gép csapatait. Ilyenkor csak hátratett kézzel figyelem az eseményeket, s csak azután szállok be a friss erőkkel a küzdelembe, amikor már félig kivégezték egymást. Az utolsó küldetésre mindkét fél beszerzi a maga végső fegyverét, amellyel szemben az ellenségnek szinte esélye sincs. Ez is jó móka, bár én valami nehezebbre számítottam.

### ÉPÜLETEK

A többi RTS-sel ellentétben ebben nem építhetünk több épületet. Adva van az alap, melyre kötött számú építmény húzható fel. Ezek nagy része továbbfejleszthető, persze a megfelelő összeg leszurkolása után. Érdemes ezeket az upgrade-eket végrehajtani, mivel csak így tehetünk szert magasabb szintű egységekre. Külön ki kell emelnem az egységek továbbfejlesztését. Két szintet is tuningolhatunk csapataink fegyverzetén és a páncélokon. Érdemes ezt is elvégezni, hiszen csak így lesz esélyünk a túlerővel szemben (abban pedig soha sem lesz hiány)



### A PARANCSNOKOK

Mind az embereknél, mind az idegeneknél egy-egy parancsnok lett kijelölve, aki a harctéren tartózkodik. Ez a harcos az átlagnál jóval több sebzést kibír, s ha szorult helyzetbe kerül (megölik), az utolsó pillanatban mindig kimentik. Az ő szintje befolyásolja a harci kedvet, s a körülötte állók jobban harcolnak. Szintet a kitüntetésekkel együtt lehet kapni, kivételesen hősies helytálláskor. Időnként segítséget is kérhet az űrhajóktól (az embereknél kapunk néhány új egységet, a szürkéknél elrabol pár ellenfelet). Érdemes rá vigyázni, s ha megsérül, őt kell először meggyógyítani.

### ANIMÁCIÓK

Hihetetlen, de igaz. A Dark Colonyban minden küldetés végén külön animációt kapunk. Az anim más lesz, ha győzünk vagy ha veszítünk, s természetesen fajonként is változik. Az én ízlésemnek kicsit véres az egész (tojásként robban szét a szürkék koponyája), de azért poénnak nem rossz. A játék zenéjéről és a hang effektekről is csak jót tudok mondani. A zene remekül illeszkedik a játék stílusához, s a hangok is egészen jól el lettek találva.

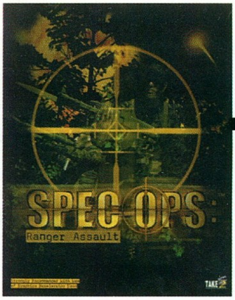
### TIPPEK A JÁTÉKHOZ

- Azonnal derítsük fel a terepet, s zárjuk le a stratégiailag fontos átjárókat.
- Jegyezzük meg, hol található a legközelebbi kút, s azonnal küldjünk oda egy kitermelőt.
- A légierő ellen gyártsunk rengeteg gyalogost.
- Foglaljuk el az ellenfél Petra kútjait. Pénz nélkül még a gép sem boldogul.
- Okosan használjuk ki a terep adta lehetőségeket.
- Az idegenek éjjel, az emberek nappal harcolnak, illetve látnak jobban.
- Csak azoknál az egységeknél tuningoljuk fel a fegyvert és a páncélt, amelyeket ténylegesen használunk is.

Azt hiszem, ennyi elég is lesz a Dark Colonyról, hiszen ott van a PC Guru mellett a CD, s ki lehet próbálni. A jövő hónapban folytatjuk a teljes játék sorozatot, akkor a Stonekeep lesz a PC Guru melléklete.

*Mocsy*

# ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

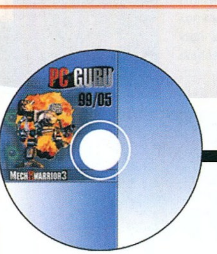


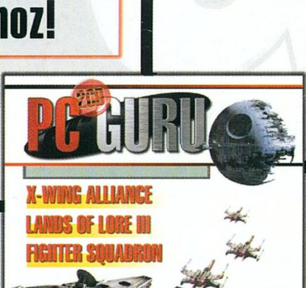

## Június 30-ig változatlan áron!

**1 évre...............9600 Ft**

**1/2 évre.........4800 Ft**

**Aki június 30-ig előfizet, ingyen jut a minden számban megjelenő teljes játékhoz és annak magyar nyelvű leírásához!**






### Számolj utána!

**Havi 800 Ft-ért 116 oldalas, színes magazint kapsz, CD mellékletén a legfrissebb demókkal, ráadásként eredeti játékot magyar nyelvű leírással!**

**Miért érdemes nyáron is a sötét szobában ülni a strand és a napfény helyett ?**

# AZÉRT, HOGY TÉLEN LEGYEN MIVEL JÁTSZANI !

**Nyárköszöntő, esőváró akció a TopWare Interactive magyar nyelvű játékaiból.**

**RoboRumble** 6.995.- **4.995.-**

**Vészhelyzet** 4.495.- **2.995.-**

**Earth Gold Edition** 4.995.- **2.995.-**

**Get Medieval** 6.995.- **4.995.-**

Shogo - Mobile Armor Division - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

Knights & Merchants - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

JACK ORLANDO - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft
magyar nyelvű kézikönyvvel

Rage Of Mages - 6.995 Ft
magyar nyelvű kézikönyvvel

SILVER GAMES I. - 4.995 Ft
10 teljes verziójú játék

MICROGRAFX - 4.995 Ft
PICTURE PUBLISHER 6.0

MICROGRAFX DESIGNER 6.0 - 4.995 Ft
magyar nyelvű "help"-pel

**TopWare INTERACTIVE®**

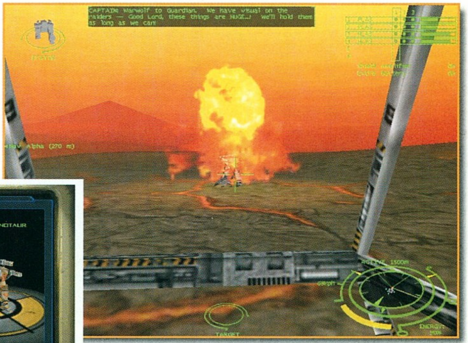
**TRAVELBOX - Hungária Kft. 3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905**
**www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu**

**AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.**

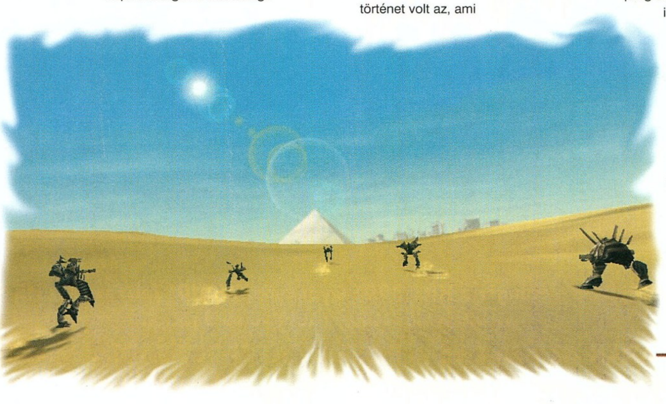
# Starsiege

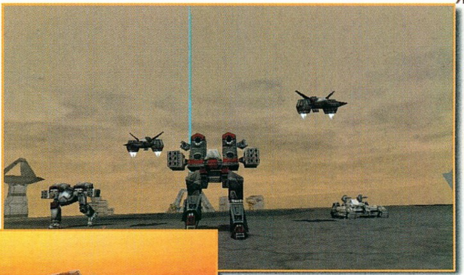
Azt hiszem, robot megszállott lettem. Játszottam a Mechwarrior első és második részével, végig izgultam az Earthsiege mindkét epizódját, és még az Activision Heavy Gearjébe is belekóstoltam, de úgy érzem, most léptem csak át azt a határt, ahonnan kezdve fanatikusnak nevezhetem magam. Tudom, még mindig sokan vannak, akik csak gyerekes butaságnak tartják ezeket a neveket. Ajánlom a szkeptikusoknak és mindenki másnak, aki szereti az ilyen dinamikus és látványos akciót, hogy próbálja ki ezt az új világot, nem fogja megbánni. Miután végigjátszottam a programot, megpróbáltam minden gondolatomat összeszedni, és úgy elkészíteni a leírást a játékról, hogy annak hibáit éppúgy megemlítsem, mint pozitívumait. Ahogy azt már az elején is sejtettem, nem tudtam túl sok negatívumot felhozni ellene, de ahogy az lenni szokott, szerintem most is közrejátszott enyhe elfogultságom iránta. Na, de térjünk a lényegre, és lássuk, hogy miért kell mindenkinek megvennie ezt a lebilincselően izgalmas szórakozást ígérő játékot.

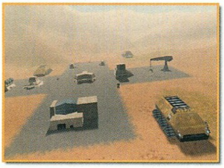
Elődjeihez képest az első érdemleges változást a program grafikája nyújtja. Pilótafülkénkből gyönyörűen lekerekített dombokat és hegyeket láthatunk, majd azokon lassan feltűnnek az ellenséges robotok, amint a homokot felkavarva és hosszú lézercsóvákat húzva rohannak felénk. Nem csupán pár ronda háromszög mögé lehet elbújni harc közben, itt már tényleg kihasználhatjuk a felszín által kínált lehetőségeket, amit egy ilyen stílusú játéknál el is lehetne várni. Még az igényesebbek is elismerően bólogattak a különleges effektusokat figyelve. A robbanások, illetve az energia fegyverek működése közben semmi panaszunk nem lehet a grafikai megvalósítást illetően. Habár a Cybrid robotok nem éppen „poligondúsak", ezért nem igazán nevezném őket aprólékosan kidolgozottnak, a különböző objektumok - nagy általánosságban szólva - jól festenek. Hallottam olyan észrevételt is, miszerint a játék nem érezteti velünk a harci robotok gigantikus méreteit. Nem tudom, hogy ez valóban így van-e, de vigasztal a tény, hogy egy-egy akció közben a kabinban ülve szinte nem volt perc, hogy a hangulatom leüljön. Grafikailag egyetlen gondom volt csak, mégpedig az, hogy szerény TNT tulajdonos révén lehetőségem volt összehasonlítani a Rivás OpenGl verziót a Glide-ossal, és meg kell hagynom, a TNT képminősége és sebessége közelébe sem ért a 3dfx-éhez. Tudom, hogy ez általában épp fordítva szokott lenni, de sajnos a játék Direct 3D-t nem támogat, ezért a kezdeti lelkesedésem ezek után igencsak alábbhagyott.



Ha túltettük magunkat a grafikai látványosságokon, akkor ideje nagyító alá helyezni a Starsiege játszhatóságát is. Elsőként a történet volt az, ami levett a lábamról. Angolul értőknek ajánlom, hogy nézzenek el a www.starsiegeplayers.com címre, ahol elolvashatják a Backstory menüben található háttértörténetet (egyébként rengeteg hasznos érdekesség található még itt a játékkal kapcsolatban). A küldetések előtt ugyanúgy zajlik minden, mint azt a már jól bevált többi robotos játék esetében megszokhattuk. Mi szerelhetjük össze és tuningolhatjuk különböző felszerelésekkel Hercjeinket, és nekünk kell összeállítani a csapatot, amellyel a végső csapást mérhetjük az ellenséges oldalra. Két fajjal indulhatunk neki a campaignnek, kipróbálhatjuk mind az emberi, mind pedig a Cybrid harci gépeket is: mindkét küldetéssorozatban aprólékosan kidolgozott akciók várnak minket. A szokásos eligazítás után az első (és egyben legkellemesebb) meglepetés az volt, hogy végre nem kellett a joystickkal szenvednem, most már akár egérrel és billentyűzettel is irányíthattam a programot (huhh). Hallottam, illetve olvastam olyan észrevételeket is, melyek szerint aki joysticket szeretne használni, annak igencsak bajlódnia kell majd a beállításokkal. Szerencsémre nekem ez nem okozott gondot, ezért nyugodt szívvel kijelenthetem, hogy az irányítás nálam jelesre vizsgázott. Sajnos mindössze csak egyetlen







mondattal méltathatom a multiplayer távlatait, amelyek olyan szélesek, hogy erre a két oldalra nem is fértek volna el. Egyszóval lehetőségeink bőven vannak, természetesen játszhatunk a barátainkkal együtt, de ezzel valóban nem akarok (tudok) részletesen foglalkozni, mert még kipróbálni sem volt alkalmam. A Starsiege-nek vannak apró, számomra nem igazán feltűnő hibái, amelyekről jobb nem is szólni, de már kijött az első, és azt hamarosan követni is fogja pár újabb patch, amelyek orvosolják majd a program minden búját-baját.

A sikeres játékok esetében a játszhatóság és a grafika után a kiváló zene és a jól eltalált hanghatások a legfontosabbak. A Starsiege muzsikája nem kiemelkedően, de meg kell hagyni, valóban jóra sikeredett. Pont egy tucat cd sáv szorult mindkét korongra, amelyeket hallgatva az ember vére igencsak felpezsdül egy-egy küldetés folyamán. Gépünk belső hangjai, a hajtómű halk morgása, a robotunk lépéseikor hallható dübörgések és a különböző „zajok" is kiváló munkák mind egytől egyig, dicséret érte a készítőinek.

Nem tudom, miért, de a program engem egyszerűen nem eresztett el maga mellől, és örültem, hogy végre ilyen jó szimulátorhoz juthattam, mint a Starsiege. Lebilincselő, látványos, akciódús szórakozást ígérek, és meleg szívvel ajánlom mindenkinek, aki ki szeretné próbálni.

Végezetül pár hasznos tanácsot kínálnék azoknak, akik még csak most szeretnék elkezdeni a játékot, esetleg lesz közöttük pár olyan, amely segíteni fog nekik a sikeres végigjátszásban.

▣ Ne használj rakétákat! Bár igaz, hogy az indítóiknak semmilyen energiaigényük sincs, szinte teljesen használhatatlanok. Sebességük, tömegük és pontatlanságuk felülmúlhatatlanul rossz.

▣ Ha a járműved (pl. Olympian) lassú, de nem szívesen válnál meg tőle ütőképessége miatt, akkor használj Turbo Boostert. A ctrl+b billentyűvel tudod aktiválni, ami ugyan nem tart sokáig, de ha lemerült, igen gyorsan újratölt.

▣ Tüzeléskor mindig próbálj meg szemben állni a befogott célponttal. Erre azért van szükség, mert a legtöbb nagyobb fegyver csak középre irányított állapotban képes működni. Ilyenkor viszont nem árt, ha vigyázol magadra, mert ha nem használsz shield amlpifiert (amelynek segítségével koncentrálhatod pajzsod energiaelosztását a meched orrára), könnyű célponttá válsz te is.

▣ Az egyik küldetés óriási fejtörést okozott számomra. Még a kézikönyv sem orvosolta a gondom, de végül is sikerült megoldani. A feladat az, hogy helyezzünk el egy jelzőberendezést az egyik mobil cybrid nexuson, de mindössze csak 30 másodperc áll rendelkezésünkre, miután az észrevett minket. A megoldás egyszerű: szaladjunk minimum 200 méteres közelébe, majd nyomjuk meg a shift+f1 gombot.

▣ A lézeres célmegvilágítást szolgáló és az álcázó berendezést csak akkor tegyük fel, ha azt javasolják, de akkor mindenképp.

▣ Nem vagy egyedül! Használd ki társaid segítőkészségét és tűzerejét. Egyidejűleg csak egy ellenfélre összpontosítsd csapatod, és ha vele végeztetek, utána soha ne fuss előre, mert igen könnyen kereszttűzbe kerülhetsz.

▣ Minden küldetés előtt ellenőrizd a szerelőcsarnokot, érkezett-e új technológia, és azokat akaszd fel Hercjeidre.

▣ A blaster remekbe szabott fegyver, érdemes vele megtanulni célozni.

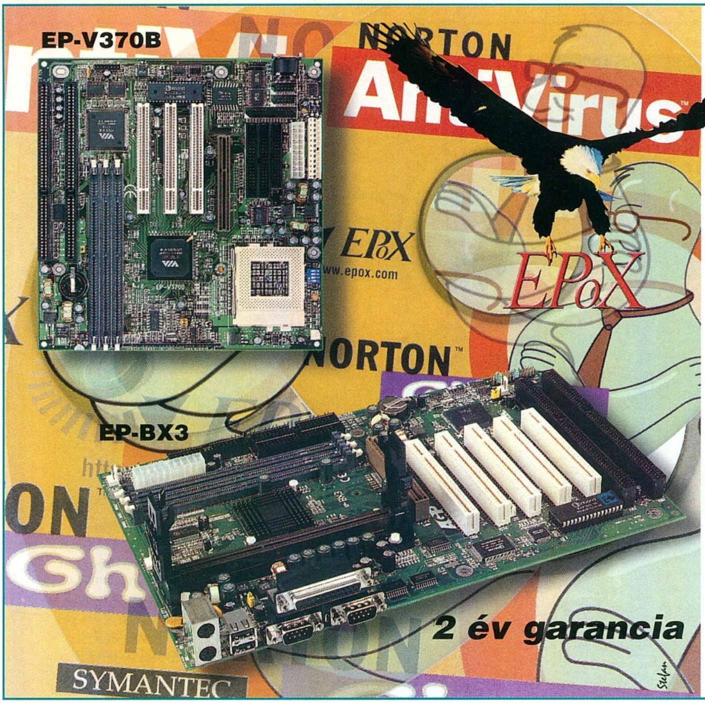
*Chris*
*chris@vogel.hu*

92%

3DFX ■ D3D ■

**Sierra On-line / www.sierra.com**
**Dynamix**
**Pentium 166 / 32 MB RAM / 324 MB HDD**

88%
94%
91%




***Az EPOX alaplapokhoz* Norton AntiVirus és Ghost ingyenes CD jár.***

**EP-V370B**

AT forma, Intel PPGA370 processzorok, 300-433 MHz, VIA Apollo Pro (100 MHz) chipset, 3 PCI/2 ISA/1 AGP port, Ultra DMA-33, USDM, DIP switch, EMPRO, WOL, HW monitoring, SB-Link

**EP-BX3**

ATX forma, Pentium II és III processzor, 233-333 Mhz (66 MHz), 300-550 Mhz (100 MHz), Intel BX chipset, 768 MB max. RAM, ESSJ, EMRPO, USDM, 2 ISA/5 PCI/1 AGP slot, WOL, LM79, 2 USB, UDMA, ACPI

**SVED** OEM OK
Az OEM disztribútor

**1143 Budapest, Francia út 38/b.**
**Tel.: 469-8000Fax: 469-8009**
**E-mail: hwsales@sved.hu**
**http://www.sved.hu**

**Kiemelt partnerek:**

**KVENTA Kft.**
1067 Budapest, Podmaniczky u. 37.
Tel.: 269-5262 Fax: 312-5824

**SAM Computer Kft.**
1148 Budapest, Csernyus u. 63/a.
Tel./fax: 222-1768, 363-5277

**Balati Computers Bt.**
1146 Budapest, Thököly út. 88.
Tel.: 341-5343 06-209-264-507

**Komel Kft.**
1118 Budapest, Csiki hegyek u.12. Tel.: 246-8411

*amely termék dobozán a Norton emblémá látható

COOL GAME

**Bajnokság sorozat**

# Cool Game

**játtékklubban**
**Quake II.,**
**Total Annihilation,**
**és amire még**
**szavaztok.**
**Július 23-**
**augusztus29-ig**
**minden hétvégén**

***NEVEZÉSEK, INFORMÁCIÓK:***

FLASH Trade Számítástechnikai Kft. üzletében, vagy a NET-en: www.flash.hu, www.extra.hu/coolgame
Flash-Trade (Cool Game): 1039 Budapest, Madzsar József u. 6. (Tel:244-0213, 06-209-689-276)

# A LEGJOBB PENTIUM III SZÁMÍTÓGÉP

**Internet előfizetés azonnal!**

Az ACOMP Zenith-tel kialakítottunk egy tökéletes Intel® Pentium III konfigurációt, mely a számítástechnika jelenleg elérhető legnagyobb teljesítményét nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet belekerült a gépbe. A világ egyetlen hardver DVD támogatású S-Video és kompozit videó kimenetes 32MB-os VGA kártyája az ATI Fury, a legújabb technikát képviselő Panasonic DVD meghajtó, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, és nem utolsó sorban az ABIT legújabb alaplapja a BX6 Rev2. Az adatok mozgatását a 120MB-os kapacitású a: drive segítségével könnyedén elvégezheti.
A gép átvételekor már minden készen áll az azonnali munkára. Telepített magyar Windows 98, beállított DataNet Internetes előfizetés, regisztrált e-mail cím. Külön ajándékként válasszon egyet a legújabb DVD filmek közül és csodálja meg a hibátlan DVD kép és hangminőséget. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron processzorral is megvásárolható.

Az ACOMP Xplorer egy tökéletesen kialakított munkagép. Gyors 64MB memóriája és 6.4GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a játék- és felhasználói programok optimális futtatásához. Kiváló minőségű ATI 8MB-os videókártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. A gép sebessége a Pentium®II rendszerekkel vetekedik.

Az ACOMP Base számítógép egy igazán kedvező árfekvésű alapkonfigurációnk. A gép Intel® Celeron processzorral választható, 366MHz vagy 400MHz-es változatban. Kialakítása ideális a kezdő felhasználóknak, mert a kedvező vételár nem csak jóminőségű alkatrészeket, hanem a Windows®98 futtatására elegendő teljesítményt is biztosít.
A díjnyertes TOSHIBA 36MAX CD-ROM-nak sem az írott, sem a nyomott CD lemezek olvasása nem jelent gondot.

**Természetesen mindhárom gépünk „Year 2000" kompatibilis!**

## ACOMP Zenith

### Intel® Pentium® III processzorral

- ABIT BX6 Rev. 2 alaplap, Intel® BX chipset, 153MHz
- 128MB SDRAM 100MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- PANASONIC 5x DVD/32MAX CD-ROM
- LS-120 PANASONIC a: drive
- Intel® Pentium®III processzor
- ATI Fury TV-OUT videókártya 32MB RAM
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Windows®98 telepítve
- 3 hónap internet előfizetés (Datanet Surf)
- Ajándék DVD film

| | |
|---|---|
| Celeron 400MHz | Nettó ár: 239.900 Ft |
| Pentium III 450MHz | Nettó ár: 299.900 Ft |
| Pentium III 500MHz | Nettó ár: 349.900 Ft |

## ACOMP Xplorer

### Intel® Celeron processzorral

- Pentium II alaplap, AliPro chipset, 133MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- ATI Charger 3D AGP videókártya 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

| | |
|---|---|
| Celeron 366MHz | Nettó ár: 97.900 Ft |
| Celeron 400MHz | Nettó ár: 107.900 Ft |

## ACOMP Base

### Intel® Celeron processzorral

- Pentium II alaplap, AliPro chipset, 133MHz
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 2.1GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- S3 TRIO3D AGP videókártya 4MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

| | |
|---|---|
| Celeron 366MHz | Nettó ár: 79.900 Ft |
| Celeron 400MHz | Nettó ár: 89.900 Ft |

## AKCIÓS termékek

| | Nettó ár |
|---|---|
| SONY PLAYSTATION | 29.992 Ft |
| 128MB SDRAM 100MHz | 33.992 Ft |
| 15" PANASONIC TX-T5N72 monitor | 49.992 Ft |
| 17" LIKOM (TCO95, 0.28) 3 év gar. | 54.992 Ft |
| 19" LIKOM (TCO95, 0.25) 3 év gar. | 89.992 Ft |
| Hewlett Packard LaserJet 6L (600dpi) | 69.992 Ft |

**PHILIPS írható CD lemez 300 Ft**

## GERICOM Overdose 2 Notebook

**64MB SDRAM**

- Intel® Celeron processzor, 400MHz
- 64MB SDRAM
- 4.3GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATi RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

**13.3" TFT színes kijelzővel** | **Nettó ár: 399.900 Ft**

## GRICOM Meisterstück Notebook

**4.3GB HARD DISK**

- Intel® Pentium MMX processzor, 233MHz
- 512kB cache
- 32MB SDRAM
- 4.3GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24max sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 Virge MX videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- 302mm x 249mm x 46mm, 3kg, fekete színben

**12.1" TFT színes kijelzővel** | **Nettó ár: 299.900 Ft**

**Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA**
**A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig**
**Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.**


ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 356-6790, 212-

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##


**ACOMP Számítástechnikai Kft.**

# Imperialism 2

Végre olyan játékkal van dolgunk, amely ronda és finom. Na jó, csúnyasága csak viszonylagos, ám az az "ízharmónia", amely belül van, kevés stratégiai játékról mondható el. Bár körökre osztott

játékmenetével nem a ma oly divatos stílusirányzatokat követi, és a kissé sajátságosan kialakított játékszabályok, valamint az eseményeket kiemelő intim movie betétek hiánya miatt eleinte fintorogva ütögettem a "turn end"-eket, ám egy idő után észrevétlenül rákaptam az "ízére". Ilyenkor van az, hogy még az éhség érzete is feledésbe merül... A kifejezetten gyenge intro ne tévesszen meg senkit, viszont aki nem szereti a barokk dallamokat, az inkább vegye le a hangot, ugyanis – minő meglepetés – a játék zenéjében nyoma sincs technobravehouse motívumoknak. Igaz, a nagyérdemű a játékmenetet jelölő 155 körül még nem igazán hallhatott barokk muzsikát, az 1700-as évek közepén azonban már a csapból is ez folyt. Amint az más játékban is lenni szokott, be lehet állítani a nehézségi fokozatokat, nyomulhatsz a gép vagy a cyber space-ben humanoid versenytársak ellen, generálhatsz random világokat, vagy választhatod a korabeli ó-világ - szerintem röhejesen elnagyolt - mapjét (mennyi angol tudás diónyi helyen!).

## NÉMI TÖRTÉNELEM

A játékban aktív résztvevője leszel a történelem azon időszakának, amikor az európai nagyhatalmak felismerve a felfedezett új világok kiaknázásában levő lehetőségeket, mohón vetették rá magukat a mit sem sejtő bennszülött népekre. Az új, addig rendelkezésükre nem álló erőforrások megszerzésével tulajdonképpen a fejlődésnek és gazdagodásnak olyan motorját indították be, amely végül a ma is mindent és mindenkit maga alá gyűrő, ám még nem is oly régen a szakadék szélén tántorgónak kikiáltott kapitalista világrend kialakulásához vezetett. A nagyhatalmaknak prédául odadobott kisállamok és bennszülött népek péppé darálásának folyamatát a sok okos néni és bácsi pedig egymás közt csak mint a világ felosztását emlegeti. Szerénységed itt úgy jön a képbe, hogy kiválaszthatod az egyik nagyhatalmat, amelyet majd irányítani fogsz, és - természetesen pusztán a többi nagyhatalom által diktált kényszer hatására - hozzálátsz világuralmi terveid megvalósításának. Akiknek pedig egyébként is ilyen irányú hajlamaik vannak, azok itt kicsiben, de legalább minden pironkodás nélkül kiélhetik magukat. Figyelmeztetlek, jól kösd fel az alsót, mert még a legkönnyebb fokozatban is elveszítheted, és akkor hogy mész majd emberek közé?

## KIBŐL LESZ A CSEREBOGÁR?

A játék elkezdéséhez választanod kell egyet a korabeli nagyhatalmak közül. Rajtuk kívül szerepet kapnak még a semleges

európai kisállamok, amelyek a kereskedelmen kívül tulajdonképpen passzív szemlélői a békés vagy kevésbé békés szándékú hódítók akcióinak. A nagyhatalmakra megadott választék - Anglia, Franciaország, Spanyolország, Hollandia, Portugália, Svédország - igen érdekesre sikeredett, mert az igaz, hogy a Svéd Királyság akkoriban, hogy úgy mondjam aktívabb külpolitikát folytatott, mint ma, mégsem gondoltam volna, hogy vannak, akik az 1500. környékén még vígan citerázgató, lélekszámban és katonai erőben a svédet többszörösen felülmúló Német-Római Birodalmat kisállamnak, a svédet pedig nagyhatalomnak tekintenék. (Nekem személy szerint tetszik a dolog.) Valamennyi ország - majd később a felfedezett új területek is - x számú tartományból áll, a győztes nagyhatalom az lesz, amely a legtöbb európai tartomány felett megszerzi az uralmat. A nagyhatalmak újvilági tartományai nem számítanak a helyezések kiértékelésében, viszont döntő jelentőséggel bírnak abban, hogy az óvilágban kivívd magadnak a vezető szerepet. A semleges államok, sőt később még akár az egyes nagyhatalmak birodalmadhoz való csatolását több úton is elérheted: a békésebb és gazdaságodat - főleg az elején - kevésbé megterhelő módja az, hogy aktív kereskedelemmel és a diplomácia eszközeivel a lehető legjobb viszonyt alakítod ki a semleges országokkal ill. a többi nagyhatalommal. A háborúzás kicsit brutálisabb, ám sok esetben elkerülhetetlen eszköze lehet céljaid megvalósításának, de ez addig, amíg nincsenek feles gazdasági kapacitásaid azzal a kockázattal jár, hogy rámegy a lányod és fele királyságod (meg a már említett alsód ...).

## KEZDŐDJÖN A SÁRDOBÁLÁS

Ha önbecsülésed szintje a padlót súrolja, csak easyben ajánlom a játékot, mert még így is kaphatsz jó adaggal az arcodba. Szóval 1500. táján járunk, már van némi ismeretünk egy-két alapvető gazdasági, politikai és katonai fogásról, rendelkezünk három hajóval és fél tucat paraszttal, akik az iparinak még aligha nevezhető termelést végzik a szűkre szabott alapanyagkészletek felhasználásával. Birodalmad fővárosában zajlik minden, ide érkeznek a nyersanyagok, és itt történik azok feldolgozása, raktározása. Itt képezel katonai és civil egységeket, a kereskedelmet és a tartományaid közti fuvarozást lebonyolító flottád is itt állomásozik. Ha fővárosod elesik, azzal a játék számodra véget ért (és oda a gatyád...).

## MUNKAERŐ

Az egyik legfontosabb termelési tényező. Egyetlen hátrányuk, hogy etetni kell őket. Képzettségüket tekintve négy kategóriába tartoznak: a parasztoknak csak alapvető élelem kell, fejenként és körönként egy adag. A náluk négyszerte termelékenyebb gyári munkások

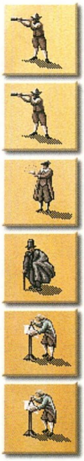
körönként egy kanálnyi cukrot is követelnek. A parasztokhoz képest hatszor többre képes iparosok nem érik be a szivarnál alább. A képzett szakmunkások termelékenysége nyolcszorosa a parasztokénak, viszont szőrme kell nekik. Az említett fogyasztási cikkek termeléséhez az újvilági területeken ültetvényeket kell alapítani (a szőrméhez vadászni kell...). Persze, a nyersanyagok szállításához tengeri fuvareszközökre is szükséged lesz.

A kívánt munkaerő toborzása csak bizonyos késztermékek ill. pénzösszeg megléte esetén lehetséges. A munkaerő képzésének módszereit külön ki kell fejlesztened. Fontos, hogy csak annyi embert képezz, amennyit el is tudsz látni, mert egyébként elhullanak szegények.

## NYERSANYAGOK - TERMELÉS

A nyersanyagokból a termelés során kész és félkész termékek lesznek. Az, hogy ezek milyen mennyiségben állnak rendelkezésedre, legalább annyira fontos, mint a munkaerő termelőkapacitása. A kettőt ügyesen összehangolva iparod fejlődése zökkenőmentes lehet. Az élelem és az ipari nyersanyagok termelése ugyanazon területen belül négy különböző szinten történhet. Legfontosabb talán a vasérc és a fa biztosítása.

## EGYSÉGEK



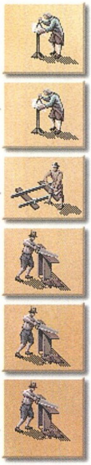
Lehetnek katonai, civil és tengeri egységeid, mindegyik megépítése vagy képzése feltételezi valamilyen mennyiségű pénz és/vagy alapanyag/késztermék meglétét. A civil egységeket nem kell etetni, mert nem a meglévő munkaerő-bázisodból képzed őket, viszont a katonai egységek csökkentik a munkaerő létszámát. A civil, katonai és tengeri egységek hasznosságát külön nem részletezem, egyértelműen kiderül a játékból, melynek elején ezeknek csak egy részét fogod tudni képezni. A meglévő katonai egységeket később érdemes lesz upgrade-elni, a hajókat viszont nem, mert buta módon ugyanannyi anyag kell az upgrade-hez, mintha újat építenél, akkor meg már inkább ez utóbbit teszem, miáltal végül is nőni fog a teljes flottám hajókapacitása.

## SZÁLLÍTÁS - KERESKEDELEM

Ahhoz, hogy a nyersanyag/élelem eljusson a rendeltetési helyére, a kitermelőhelyeket és a fővárost úttal kell összekötni. Kivételt képez a főváros környéke, innen az áru

beszállítása közvetlenül történik. Az építkezésekhez építőanyagra lesz szükséged. Elég, ha a kitermelőhellyel szomszédos területen van út, melynek az áruszállítási képességet tekintve négy különböző szintje létezik. Ha a kitermelő hely pl. két egységet állít elő, de az útösszeköttetés 1-es fokozatú, egy egység nem fog eljutni a fővárosodba.

A kikötőid összegyűjtik a környező területek termékeit, és a hajók elfuvarozzák azokat a fővárosodba. A kikötőkhöz vezető utak távolabbi területek termékeinek fővárosba szállítását teszik lehetővé. Ha a fővárosodban állomásozó flottádból egyet nemzetközi vizekre irányítasz, annak raktere szállításra már nem lesz igénybe vehető addig, amíg vissza nem tér kiindulási helyére.



A kisállamok és az indiánok nem rendelkeznek saját flottával, így a velük megkötött kereskedelmi ügyletek csak akkor bonyolódnak le, ha van szabad hajóraktered az árucikkek szállítására.

Ha valamelyik kisállamban, vagy az indiánoknál - akivel előbb diplomáciai kapcsolatokat létesítettél - kereskedőddel földet veszel, és azt gazdaságilag hasznosítod, extraprofitra tehetsz szert. Vannak olyan ásványok (gyémánt, arany), ill. termények (fűszer), amelyeket nem dolgozol fel árucikké, hanem fővárosodba szállítva automatikusan készpénzt kapsz értük.

## KUTATÁS-FEJLESZTÉS

Kutatóid jobbnál jobb dolgokat fedezhetnek fel, csak az a baj, hogy irdatlanul nagy költségeket emésztenek fel. A megjelölt kiadások körönként jelentkeznek, ezért bánj csínján a fejlesztésekkel. Azt, hogy mint fejlessz, a legjobb a gépre bízni, mert a témakörök választéka átláthatatlanul széles. Ha valamelyik másik nagyhatalom már kifejlesztett adott találmányt, akkor, ha te is ráállhatsz annak kutatására, semmibe nem kerül. Igaz, a találmány megszerzése pénz nélkül kétszer annyi időt vesz majd igénybe. Ha kémet képzel ki, akkor elküldheted annak az országnak a fővárosába, ahol már a találmány létezik, az időigény így töredékére zsugorodik.

## DIPLOMÁCIA

Az országok egymás közti kereskedelmi és politikai preferenciáját te is befolyásolhatod aktív diplomáciával és élénk kereskedelemmel, anyagi támogatással stb. Ha ügyes vagy, egyszer sem fogsz háborúba keveredni nagyhatalommal, és a kisebb európai államok ill. indián népek minden puskalövés nélkül, önként csatlakoznak majd birodalmadhoz. A bonyolult szövetségi viszonyok miatt jól nézd meg, kibe kötsz bele, mert lehet, hogy azt az országot a tiedénél jóval erősebb hatalmak patronálják. Ha az egyik nagyhatalom megtámadott, és a háborúhoz szövetségest keresel, úgy tudsz támogatást szerezni, hogy szövetséget ajánlasz a kiszemelt országnak. Ha az elfogadja, automatikusan hadat üzen a téged megtámadó államnak.

## HÁBORÚ

Ha tengerentúli területet akarsz elfoglalni, akkor ott előbb hídfőállást kell létesítened hadiflottáddal, és csak a következő körben tudsz majd támadni. Minden akció pénzbe kerül, ha ez nincs meg, katonáid tétlenségre (vagy védekezésre) vannak kárhoztatva. Az indiánok nem támadnak, csak területet védenek. Minden a témakörbe tartozó tudnivaló meglehetősen egyértelmű, az irányítás adja önmagát.

A játék talán egyetlen gyenge eleme a puritán tálalás: az animációk hiánya, a közepes grafika. A játéktér sem sikeredett túl nagyra, az újvilág összességében akkora, mint az európai területek, ami azért elég furcsának hat. Az sem igazán tetszett, hogy ha adott területen utat építesz, akkor másik civil egység ott mást már nem tehet. E hiányosságok ellenére a játék hihetetlenül jó hangulatot áraszt, mintha csak az ember a korabeli időkben járna. Ami kicsit badarságnak hathat az az, hogy a civil és katonai egységek olyan száguldozásra képesek a kontinensek között, mintha csak szuperszonikus repülőgépeken utaznának. Igaz, mivel egy kör 1700-ig két évet, ez után pedig egy évet jelöl, az sem lett volna korrekt megoldás, ha az egységek amúgy civilization módjára évtizedekig tennének meg három tengeri mérföldet. A diplomácia eszközrendszere viszont egyedülállóan fejlett, és az is jó pontot érdemel, hogy csakúgy, mint a való életben, egyetlen találmány sem maradhat örökké titok, ha valaki már kifejlesztette. A gyakorlati alkalmazásokon keresztül előbb-utóbb eljutnak még a legbalkánibb területekre is, így ha később is, de minden ország hasznosíthatja azokat. A gazdaság dinamikus fejlődési pályára állítása pedig nagy odafigyelést igényel, mert ha elszúrsz valamit, annak jelei sokáig nem lesznek szembetűnők, így a hibát egy idő után már nagyon nehéz lesz korrigálnod. A játékot mindenkinek ajánlom, akit nem zavar, hogy a hajnalig tartó birodalomépítés miatt kialvatlanul kell végignyüglődnie a legközelebbi szövetségkötésig tartó ínséges órákat.

*Raven*

GAMELAND PC CD SHOP

1201 Bp, Baross u. 55.
Tel.: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10-20
SZ-V: 10-18

1073 Bp, Erzsébet krt. 21.
Tel.: 06-209-441-564
Nyitvatartás: H-P: 10-18
SZ: 10-14

1156 Bp, Páskomliget út 10.
Tel: 06-309-241-814
Nyitvatartás: H-P: 10-20
SZ-V: 10-18

**3 Évesek lettünk!**

**SZÜLINAPI AKCIÓ!**

**COMMANDOS + 1 ÉVES TAGSÁGI**
**8.000,-Ft**

**Megjelenés előtti játékokra előrendelés esetén 15% kedvezmény!**

**Kérd ingyenes tájékoztatónkat, árlistánkat!**

**Viszonteladóknak rendkívüli kedvezmények!**

**Szinkronizált és magyar feliratos DVD filmek!**

EXTREME COMPUTERS

## Extreme Game Club

| Tagsági típusa | Ára: | FT/Óra: | Kedv. |
|---|---|---|---|
| ½ évre szóló tagsági | 3.000.- Ft | 350.- Ft | 12% |
| 1 évre szóló tagsági | 5.000.- Ft | 300.- Ft | 25% |
| VIP (örökös) tagsági | 7.000.- Ft | 200.- Ft | 50 % |

**Minden hardver cikkre fix -3% ! Ingyenes szervíz és hardver tuning!!**

OTP RÉSZLETVÁSÁRLÁSI LEHETŐSÉG!

| | |
|---|---|
| STAR TREK | 6.999.- |
| TUROK | 3.799.- |
| POPOULUS III | 7.499.- |
| NFS II SE | 3.499.- |
| NHL '99 | 7.499.- |
| DUNE 2000 | 7.499.- |
| SIN | 8.990.- |
| TRESPASSER | 7.499.- |
| JEDI Kn. (Df2) + MYST. | 7.499.- |
| KNIGHT & MERCHANTS | 5.599.- |
| RALLYE BAJNOKSÁG | 2.499.- |
| SEGA TOURING CAR | 4.499.- |
| MORTAL KOMBAT 4 | 7.499.- |
| CARMAGEDDON II. | 7.499.- |
| REDLINE RACER | 4.499.- |
| S.W.A.T. 2 | 7.499.- |
| DIABLO + HELLFIRE | 10.999.- |

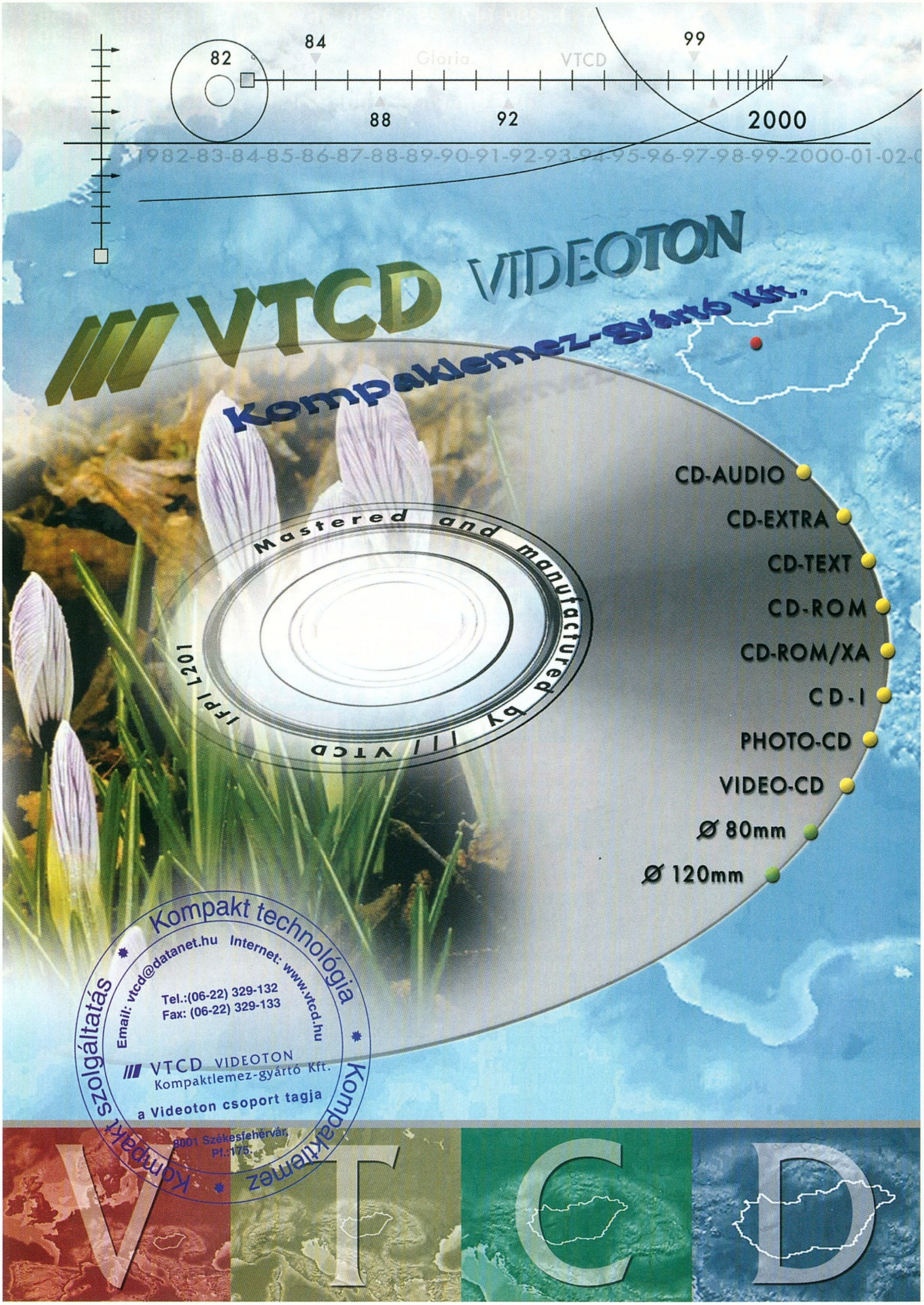
| | |
|---|---|
| PII-333A (PPGA) | 21.100.- bruttó |
| PII-366A (PPGA) | 23.125.- bruttó |
| PII-400 (Klamath) | 66.750.- bruttó |
| 15" Licom dig. mon. | 42.000.- bruttó |
| 17" MAG dig. mon. | 79.990.- bruttó |
| 64 MB SDRAM | 15.250.- bruttó |
| 128 MB SDRAM | 35.000.- bruttó |
| ATI 8MB AGP | 10.625.- bruttó |
| VoodooII 12MB | 22.125.- bruttó |
| VoodooIII 2000 | 30.999.- bruttó |
| 32x Sony CD | 12.625.- bruttó |
| 3,2 GB HDD | 26.750.- bruttó |
| 4,3 GB HDD | 28.750.- bruttó |
| 5,1 GB HDD | 32.500.- bruttó |
| HP DJ 660 C | 29.999.- bruttó |

**ÉJSZAKAI ÉS HÉTVÉGI teremhérlet oktatási és játék célra kedvező feltételekkel!**

Új és használt komplett gépek, alkatrészek adás-vétele. Már meglévő konfigurációk bővítése, tuningolása GARANCIÁVAL! Szervíz és szaktanácsadás. Hibás monitorok javítása. Felhasználói, játék és oktatóprogramok nagy választékban kaphatóak, megrendelhetőek, postai utánvéttel is! Amennyiben ezt a hirdetést bemutatod üzletünkben, 1 óra játék esetén + 1 óra játékidőt bocsájtunk rendelkezésedre!

**Nyitva: H-P: 09-21-ig**
**Tel: 06 209 21 86 86**
**06 209 808 265**
**T/F: 302 86 88**
**Címünk: Budapest 1065. VI. Podmaniczky u. 2.**

Áraink tájékoztató jellegűek, beszerzéstől függően változhatnak.
Az aktuális árakért, árlistáért hívd boltunkat!



82
84
Glória
VTCD
99
88
92
2000
1982-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-2000-01-02-
/// VTCD VIDEOTON
Kompaklemez-gyártó Kft.
Mastered and manufactured by /// VTCD
IFPI L201
CD-AUDIO
CD-EXTRA
CD-TEXT
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Ø 80mm
Ø 120mm
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
Email: vtcd@datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
V T C D

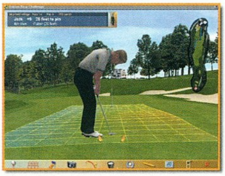
Kelly-Tech Kft. Budapest, 1146. Thököly út 114/b, Tel.: (1)363-2864, Fax: (1)363-3318, E-mail: sales@kellytech.hu, Web: www.kellytech.hu
**Kizárólagos képviselet: Rockfire** játékvezérlők, **Biostar** VGA kártyák, **GlobalWin** CPU-hűtők, **altrix** GSM és számítástechnikai termékek, billentyűzetek, mobil fiókok, egerek, **ACER** billentyűzetek, **Kelly's** számítástechnikai és irodai termékek, **A4Tech** egerek, **Taicom** modemek, **Edimax** hálózatépítő aktív elemek, **MidiLand** aktív hangszórók, **AVerMedia** TV tunerek, **JustCooler** hűtők. **Disztribútor:SOLTEK** alaplaplapok, **LongTime** szünetmentes tápegységek, **Just Cooler** speciális hűtők.
Csak viszonteladókat szolgálunk ki. Termékeinket keresse országos viszonteladói hálózatunkban!

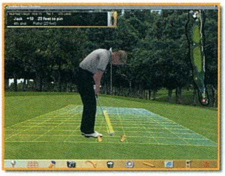
# Helyhiány miatt...

Ebben a hónapban régi nagy játékok folytatásait mutatjuk be, melyekből kettő sportjáték egy pedig stratégia. A másik három akár exkluzív bemutatóként is felfogható, ugyanis mindegyikük magyar nyelven került forgalomba. Hál' Istennek, az utóbbi időben egyre többet írnak át magyarra, de mindezt csak addig teszik, amíg a kalózkodás meg nem öli a ráfordított munkát. Gondolkozzatok el ezen, ne gördítsetek akadályokat eme jó szándéknak!

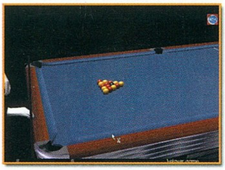
## Jack Niclaus 6

A golfozók (és a számítógépesek) körében e név ismerősen csenghet. Jack immár hatodszorra örvendeztet meg bennünket kitűnő golfjátékával. Az eddigi feldolgozások sem álltak távol a szívemtől, de ez az új rész belopta magát oda végérvényesen. Soha nem látott tájakon kell a golflabdát a lyukba terelnünk. A főmenüben kiválaszthatjuk, hogy a hat vidék közül melyiken szeretnénk indulni. Itt kell meghatározni a szél erősségét, a talaj keménységét, az időjárás milyenségét, és természetesen a minket szimbolizáló figura alakját is megváltoztathatjuk. Ha az Interneten keresztül akarjuk barátainkat elpáholni, azt is megtehetjük. Mielőtt a pályára lépnénk, végignézhetjük annak alakját, buktatóit. A program kezelése egyértelműnek mondható, az ikonok jól érthetők. Ami kiemeli a többi golf közül, hogy minden irányból megnézhetjük az ütéseinket. Sőt, ha akarjuk, állandó ablakba be is kapcsolhatjuk. Melegen ajánlom mindenkinek.

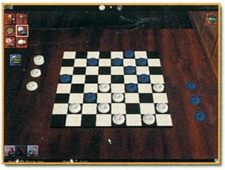




## Jimmy White's 2: Cueball



Ennek a játéknak az elődjére már csak a régi számítógép tulajdonosok emlékezhetnek. 1991-ben jelent meg Amigára, és bizton állíthatom, hogy az ilyen jellegű (3D) biliárdjátékoknak ez volt a megalapozója. Ideje volt hát, hogy a folytatás elkészüljön. De milyen lett?!! A hangulat – amely a játékból árad – tökéletes. A folyosóról bemehetünk a jobb oldali szobába, ahol nem csak snookerezhetünk, de dartsot és dámát is játszhatunk. A régi szép idők kedvéért a rádión még az eredeti játék zenéjét is hallgathatjuk eközben. Ha valakinek nem tűnne fel, elárulom, hogy a világítást a jobb alsó sarokban lévő gömbbel lehet állítani. Hangulatos félhomály idézi fel a régi eredetiséget. Az ellenfélből csak a kesztyűt lehet látni, de a kézmozgása a tökéletessel vetekszik. Hogy igazinak hasson, egy-egy ütésért még körbe is járja az asztalt. Néha nevet, köhög vagy tüsszent. Hiába, itt a tavasz, az allergia... A másik szobában a három jól ismert biliárdot játszhatjuk. Ez a terem már modernebben van berendezve, ugyanis a kocsmákból jól ismert félkarú rablót és célba lövősdit is megtalálhatjuk itt. Összegezve: egy játékon belül hatot kapunk. Nem rossz!



## Close Combat III: The Russian Front

Valahogy elkerültem ennek a játéknak az előző két részét, de azt hiszem, hogy nem sokat vesztettem. Nem nagyon győzött meg arról, hogy minden áron meg kell szereznem. A második világháború hadszínterein játszhatjuk újra a csatákat realtime módban. A megtévesztő cím ellenére a Close Combat III nem kizárólag az orosz frontra szorítkozik. Sajnos azt kell mondanom, hogy ilyen gyenge kidolgozottsággal nem lehet a piacra betörni. Az egységek kicsik és csúnyák. Rájuk mutatva tudjuk a parancsokat kiadni. Színük fontos, hiszen ebből derül ki a moráljuk, viselkedési státuszuk. A célpontra mutató vonal színe pedig a célzás hatásfokát mutatja meg. Kár érte, meg lehetett volna jobban is csinálni.

# Get Mediaval

Ezt a magyarul beszélő játékot leginkább az akció-kaland kategóriába sorolnám be. Legjobban a Diablohoz tudnám hasonlítani, persze szerényebb minőséget produkálva. A történet szerint a gonosz Darimil sárkány szörnyeit kell elpusztítanunk negyven szinten keresztül, majd végül ő magával is végeznünk kell. Hogy nehezebb legyen, nyolc nagyobb ellenfelet is elhelyeztek a játékban. Előnye a programnak, hogy egyszerre egy gépen akár négyen is játszhatunk, de az Interneten keresztül többen is. A harcosaink beszólásai meghozzák az ember kedvét egy kis csihi-puhira. Én tényleg élveztem a karakterek különböző humoros megjegyzéseit. Természetesen a játékban előforduló szövegeket is átírták magyar nyelvre. Hogy a pályákat ne unhassuk meg, véletlenszerű generátor biztosítja a változatosságot. Mint minden ilyen jellegű játékban, valahogy itt is elszórták az aranypénzeket, energiákat tartalmazó italokat. Tipp: a „háziállatok” fészkeit minél hamarabb érdemes likvidálni, mert akkor nem szaporodnak tovább.

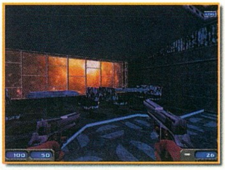
# Rage of Mages

Sajnos csalódtam ebben a játékban, ugyanis reméltem, hogy a teljes szöveget lefordították magyarra (nem csak a gépkönyvet), de egy-két percen belül rájöttem, hogy ez csak hiú ábránd volt a részemről. Kár, bár az előbb bemutatott programnál ez már tényleg összetettebb. Ez a madártávlatból mutatott RPG-k (Myth + Diablo) alaposan átgondolt verziója. A történet szerint Kaniát a gonosz kerítette hatalmába. Akik menekülni próbáltak Uimor királyságba – ahol a gonosz még nem tudta megvetni teljesen a lábát –, fogságba estek. Mindenhol a káosz uralkodott, egyetlen város tudta megtartani nyugalmát: Plagat. Történetünk főhőse is innen indul, hogy megszerezze a mágusok varázslatos fegyverét, mellyel véget vethet a sötétségnek a birodalomban. Négy karakterrel vághatunk neki a 25 küldetésnek. Utunk során találkozhatunk barátokkal és ellenségekkel, fegyverekkel és páncélokkal, mágikus italokkal és bűvös tekercsekkel. Bizonyos épületekbe be is mehetünk, ahol megpihenhetünk, toborozhatunk, fegyvereket vásárolhatunk. Tapasztalatunk a történet előrehaladtával egyre nő, ami nem árt, hiszen a végcél elérése nem könnyű. Az első szintek csak bevezetőnek mondhatóak, de a program később már megizzaszt. A Multiplayer funkcióban nem csak az Interneten, hanem helyi szerverként is indíthatunk játékot.

# Shogo: M.A.D.

Minden bizonnyal a Mechwarrior és a Half-life lehetett ennek a játéknak az alapötlete, bár ez utóbbi elég frissnek mondható. A játék lényege a Gabriel nevű terrorista megkeresése és likvidálása (ez a Gabriel mindig is gyanús volt nekem). A programot teljes egészében lefordították. Nem csak a szövegek, hanem a párbeszédek is magyarul hangzanak el. A hozzászólások is nagyon hangulatosak. Az akció során az információk – melyeket a segítőink adnak meg – szintén magyarul jelennek meg. A párbeszédek, utasítások igencsak életszagúan hatnak. A játékról nem érdemes sokat beszélni. Mindenki tudja, hogy miről van szó. Sajnos úgy veszem észre, hogy az irányítással még sok gond van, de lehet, hogy csak nálam adódnak ilyen bajok. Ezt ki kell próbálnotok.

*ErniE*



# Commandos: Beyond the Call of Duty

Ugyan kimondottan utálom ezt a szófordulatot, de most mégis kénytelen leszek ezzel kezdeni a cikkem, mert jobb nem jut az eszembe. Tehát: Ki ne emlékezne a Commandosra? Létezett ugyan hasonló nevű játék Spectrumra is, de én most történetesen a PC-s stratégiára gondoltam. És teszem ezt azon apropóból, hogy végre megjelent a várva várt küldetéslemeze. Legalábbis én már nagyon számítottam rá, bár el tudom képzelni, hogy sokan nem osztoznak velem ebben az érzésben. Ugyanis az első rész hihetetlenül nehézre sikeredett, ami a fanatikusok szerint egyet jelent a minőséggel, de sajnos a nagyközönség nem szereti, ha egy pályával két hétig kell szenvednie.

Namármost, a küldetéslemez, ha lehet, még nehezebb lett. Már az első pályán menthetetlenül elakadtam (easy fokozatban), mikor megpróbáltam partra szállni az embereimmel. Itt már nem lehet hibázni; jó előre ki kell számítani minden egyes lépést - a legkisebb mulasztás is végzetes lehet. Ezáltal adott küldetés gond nélkül eltarthat két-három napig is, és van belőlük nyolc, ha jól emlékszem.

Ám legnagyobb meglepetésemre a készítők nem csupán tervezgetéssel töltötték idejüket. Mindegyik szereplőt új képességekkel ruházták fel, sőt rövid epizódszerep erejéig egy vadonatúj karaktert is létrehoztak.

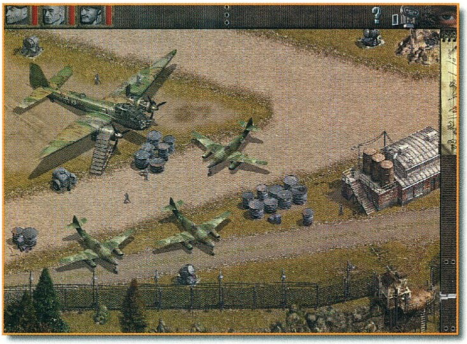
Ő Natasha, a kémhölgy. A sokadik (utolsó?) küldetésben lehet vele találkozni, ahol is bizonyos iratok kicsalása lesz a feladata valamelyik ezredes, vagy tábornok vagy akárki birtokából. Mondjuk, nem túl tág a mozgástere, legfőbb erőssége szépségében rejlik. A kémhez hasonlatosan el tudja terelni a katonák figyelmét, csak ő nem katonai egyenruháját, hanem az alatta rejtező idomait használja fel e célból. :)

Ha már a karakterek szóba kerültek, elmondanám, melyek is azok az új képességek, amelyekről beszéltem.

Először is, a rengeteg gyilkolászás után mostanra mindegyik ember megtanulta elkábítani ellenfeleit. Ehhez nem kell mást tenniük, csak mögéjük lopakodni, és - vérmérséklettől függően – leütni vagy éterrel elaltatni őket. Eztán a végtelen számban rendelkezésre álló bilinccsel mozgásképtelenné teheted őket arra az esetre, ha magukhoz térnének. Végezetül a fenyegetés teszi fel az i-re a pontot: A szerencsétlen áldozatot némi rábeszéléssel és pisztollyal rá lehet venni, hogy legyen jó kisfiú, és terelje el társai figyelmét. Persze oda kell figyelni rá, mert ha biztonságban érzi magát, azonnal elkezd segítségért kiáltozni.

Egyéb extrának számít kavicsok hajigálása, valamint a cigarettás doboz, amelyet meglátva a katonák boldog hümmögések közepette elindulnak felszedni, fittyet hányva a köröttük felhangzó halálsikolyokra és nyögésekre.

Ezek mellett az emberek tanultak még egyedi dolgokat is. Így a zöldsapkás el tud tolni utánfutókat, vasúti kocsikat, a sofőr jókora karabélyt kapott, mellyel a mesterlövészhez hasonlóan – igaz, kissé pontatlanabbul és hangosabban – egy lövés - egy ember-esdit játszhat. A kém képessé vált az elkábított áldozatok ruháinak elszedésére. Ez ugyan nem nyújt tökéletes álcát, de ha nem merészkedik túl közel az őrökhöz, nyugodtan mozoghat köztük. Leszámítva persze a Gestapo tiszteket, akik azonnal kiszúrják, viseljen bármilyen öltözéket.



Ezek az újítások rengeteg újfajta lehetőséget nyitnak meg a játékos számára, de szükség is van az alapküldetések során kialakított stratégia megváltoztatására, mert mostanra a németek nagyon bevadultak. Hatalmas számban képviseltetik magukat, és megtanultak már odafigyelni egymásra. Nem olyan könnyű átverni őket. Az egyik hatalmas vasútállomáson például jóformán fedezék nélkül kell a nyüzsgő katonák között lavírozni.

Éppen ez az oka, hogy bajban vagyok az értékeléssel kapcsolatban. Ha valaki szereti az igazi kihívást, és elégséges mazochizmussal rendelkezik, az bátran megvásárolhatja ezt a küldetéslemezt, nem fogja megbánni. De aki nem boldogult a Commandos 19. küldetésével, jobban teszi, ha valami más játék után néz. Nos, azt hiszem, viszonylag magas százalékot fogok adni a játszhatóság elbírálásánál, mert tényleg látszik, hogy nagyon átgondolt és kidolgozott missziókról van szó.

*Bird*

**87%**

3DFX D3D

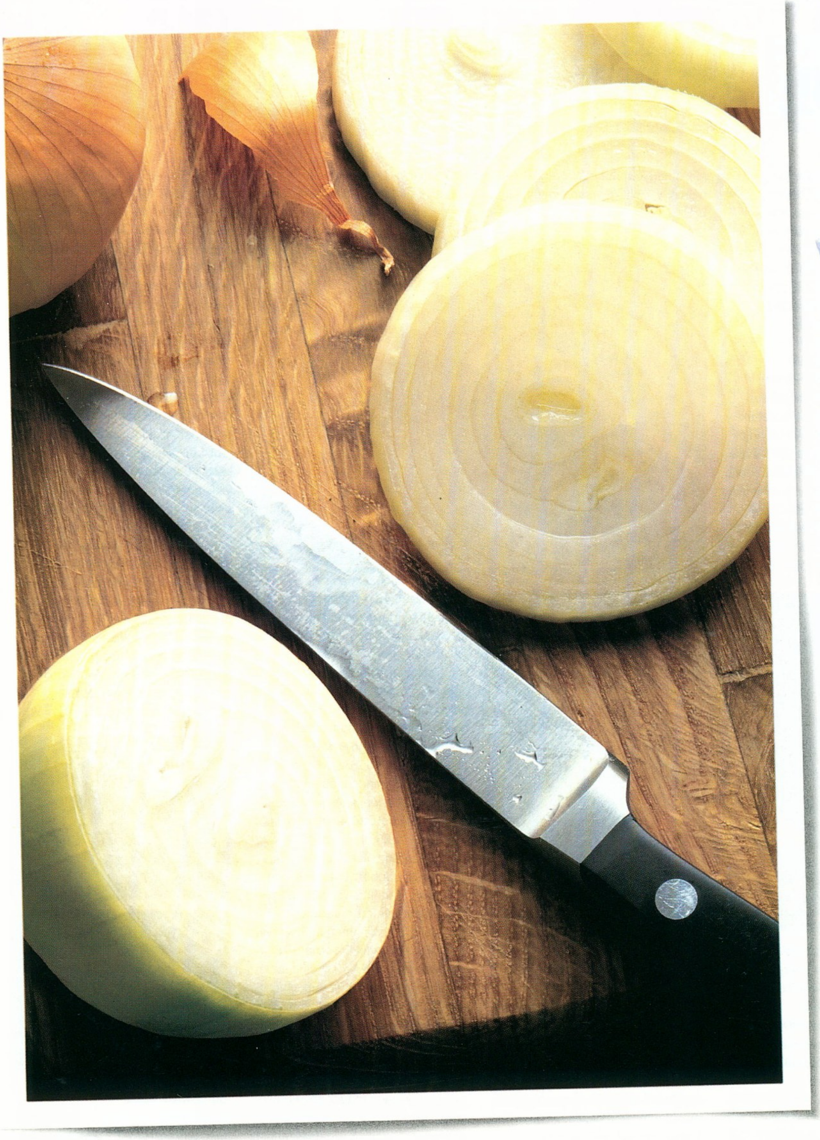
**EIDOS / www.eidosinteractive.com**
**Pyro Studios**
**Pentium 166 / 32 MB RAM / 40 MB HDD**

| | |
|---|---|
| Grafika | 90% |
| Hang | 85% |
| Játszhatóság | 90% |

HP Vevőszolgálat: 343-0310 http://www.hp.hu/periferiak/

Akció!

Most minden HP PhotoREt II-es nyomtatóhoz nettó **89.900** Ft-ért kaphat egy 1 megapixeles HP C30 digitális fényképezőgépet.



## MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.

Ha ez a hagyma könnyeket csal a szemébe, annak az az oka, hogy a képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő – a HP forradalmian új PhotoREt II színrétegező technológiájával. Ez az a technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet juttassanak el minden parányi képpontba. Az eredmény: lenyűgöző minőségű, fotórealisztikus képek – anélkül, hogy mindez a sebesség rovására menne. Egy szó mint száz, bármennyire siet is, képei ezután mindig fotóminőségűek lesznek. Olyanok, amiket semmi más nem múlhat felül. Kivéve persze magát a valóságot.

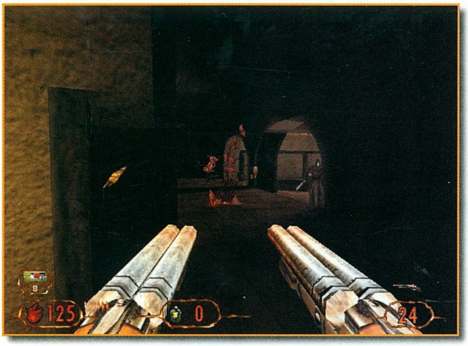
**HP DESKJET NYOMTATÓK**
**HP PhotoREt II technológiával**

HEWLETT PACKARD

Expanding Possibilities

# Blood 2 : Nightmare Levels

A szépreményű Monolith Lithtech nevezetű First Person Shooter engine-ére annak idején nem csak a Shogo, hanem egy másik program, a Blood2 is elkészült a vér kedvelőinek, amely kistestvéréhez híven (Blood1) bővelkedett brutális jelenetekben, hangokban, gusztustalan ellenfelekben, morbid eseményekben, egyszóval mindenben, ami a címéhez illik. Lehet-e ezt fokozni? A kiegészítőlemez készítői újabb lapáttal tettek hozzá a szörnyűségekhez. Mondjuk ki már az elején, a Nightmare Levels sajnálatosan borzalmasra sikeredett. Sovány, kevés újdonság és ötlet van benne, azok is rosszul kivitelezve. Anno a Shogo nagyon tetszett, a mai napig is kedvelem a mangás beütésű robotjai és jó története miatt, ám valahogy ezzel a grafikai motorral ez középkori hangulatú táj a véres szörnyeivel nem fest jól. A fegyverek csak elsőre csapnivalóak, másodszorra már elszomorítóak és később még inkább rosszabbak lesznek. A zöld, faltól-falig pattogó lézertől a szőr égnek állt a hátamon. Azért akad köztük egy-két jó is: a reszelt duplacsövű ikerpuska egészen tetszetős, a tűzlabda-vető is „aranyos" jószág. Tulajdonképpen csak két új fegyvert találhatunk. Az egyik a mágikus, láncos feszítővas, amely kifogyhatatlan, és egy zöld karikán keresztül lődöz ki megmagyarázhatatlan dolgokat (láncszemeket), amelyek adott körzetben is okoznak sérülést, tehát közelharckor mi is kaphatunk saját áldásunkból. A másik a puska javított változata. Nos, jól mutat, lehet. A fegyvereket ki lehet lőni az ellenfél kezéből, bár ez nekem sosem sikerült, mert rossz megszokásból mindig a fejüket céloztam. Ha valamelyik gonosz kinyiffant végre, a fegyverét felszedhetjük, ha még nem volt addig ilyenünk, hát ezentúl lesz, egyébként pedig az ilyen utánpótlás murícióknak sem utolsó.
A lángszóróval nem csak az ellenfeleket hevíthetjük föl, a tereptárgyak nagy része is hajlandó lángra lobbanni. Két új ellenfél keseríti meg hétköznapjainkat. Az egyik a buta kis manó, aki a csúnya szavakon kívül köveket is a fejünkhöz vág, és ha közel engedjük magunkhoz, képes ellopni féltve őrzött tárgyainkat. A másik a Blood1-ből ismert csuhás alak, duplacsövűvel a kezében. Van főellenfél is, aki nem túl mozgékony, nincs nagyobb hatótávolsága ugyan, viszont gyorsan újratölt, és ha pontosan célzunk, jó társunk robbanó lövedékeket lő ki a szájából, bár ahogy elnéztem, lehet hogy az nem is a szája...



Összesen 6, azaz hat darab pálya áll rendelkezésre, ami igencsak kevés, egy laza délután bőven elég, hogy kétszer végigjátsszuk. Azért a pályák jó nagyok, mindegyik külön történetet dolgoz fel, így más-más helyszíneken bonyolódik. Az ellenfelek és a fegyverek is nagyjából különbözőek. Az utolsó pályán pedig mindent és mindenkit megtalálunk a főellenfelet is beleértve. Az alaptörténet szerint egy tábortűz körül ülve négy kemény legény meséli el egymásnak legborzalmasabb kalandjait. A végén Caleb mérkőzik meg Nightmare-rel. A kimenetel egyértelmű, hiszen még itt ülök, és írom a cikket (gyk.: Caleb győzedelmeskedik).

Ami nem tetszett: a nagyon primitív ellenfelek, a csak egy irányba nyíló ajtók, a néhol idegesítő pályarészletek, az olyan paraziták és pókok, amelyeket, ha már rám másztak, halálomig nem tudtam levakarni magamról. Furcsa volt, de már az eredeti epizódban is értékeltem, hogy az ellenfeleket nagyjából egyszerűen ki tudtam végezni, ám én is nagyon könnyen sebződtem, sőt a muníció is gyorsan kifogyott.

Az első helyszín fagyos hely, mely később átcsap bokrokból épített labirintusba, tele csuhás rosszakaróinkkal. A második pálya olyan ház, ahol a padlásszobába csak akkor juthatunk fel, ha egy plafonnak tetsző, födémrészt (bután hangzik, de ez az igazság) kilövünk. Harmadszorra egy cirkuszban kell a bohócnak álcázott gonosz fiúkat hidegre tennünk. Itt érdemes megfigyelni a rosszul sikerült mutatványok maradványait: az egyik csendélet a késdobáló, a másik az emberfűrészelő rossz napjáról árulkodik. Negyedszerre egy kastélyban szeretnénk menedékre lelni, ám ehhez előbb ki kell pucolni a kúriát. Az utolsó, talán a legjobban kivitelezett két pálya története közös, mindenféle fegyver és ellenfél együttesen megtalálható itt.

A játékot a Nightmare szerencsétlenségére a SiN: Wages of SiN kiegészítőjével párhuzamosan játszottam, amelyet nagyon élveztem, pedig az sem volt hosszan tartó kaland. Aki anno odavolt a Blood előző részeiért, nézze meg, akit meg azok sem

fogtak meg, hát nem ettől a kiegészítőtől fog beléjük szeretni.

*Martinm*

64%

3DFX D3D

Lithtech / www.lithtech.com
www.blood.com
Pentium 166 / 32 MB RAM / 400 MB HDD

78%
71%
61%

# Cheat

### DARK COLONY

A Chat Bar-ba (ahova a gép kiírja az üzeneteit) írhatunk be némi cheat kódot. A SLAG NET a teljes térképet megmutatja, míg a WE NEED EQUIPMENT 10000 nyersanyagot eredményez multiplayer módban.

### GRAND TOURING

Az alábbi nevek közül gépelhetünk be egyet a cheat funkciók eléréséhez, majd nyomjuk le az Enter-t.

| | |
|---|---|
| GIMME8CARS | összes kocsi |
| MOREWELLY | gyorsabb kocsi |
| BONUSMOTA | extra kocsi |
| CATCHUP | Catch up to other racers after spinouts |
| ELITECLASS | egy elit 3500 köbcentis új festésű autót kapunk |

### HEART LIGHT

Az új pálya kiválasztásához nyomjuk le a SPACE + ALT + CTRL kombinációt és a jobbra vagy balra billentyűt.

### GRUNTZ

A játék közben nyomjunk egy ENTER-t, majd gépeljük be az alábbi kódok egyikét. A műveletet egy ENTER leütésével fejezzük be.

| | |
|---|---|
| mptraitor | Traitor mód |
| mpriorio | Bonus pálya: Trouble in the Tropics |

### WARZONE 2100

A kódok csak az 1.01-es patch felinstallálása után működnek.
A kódok beírása előtt nyomjuk le a T billentyű, a kód beírása után pedig üssünk egy ENTER-t.

| | |
|---|---|
| time toggle | megállítja vagy elindítja a küldetés óráját |
| get off my land | minden ellenfelet megsemmisít a pályán |
| show me the power | 1000 extra power-t kapunk |
| hallo mein schatz | ugrás a következő küldetésre |
| work harder | az összes aktív fejlesztés befejeződik |
| double up | minden egységün kétszer olyan erős lesz |
| timedemo | a frame rate kijelzése, valamint a grafikus engine adatainak kiírása |
| kill selected | a kijelölt egység megsemmisítése |
| easy | könnyű nehézségi szintre kapcsolás |
| normal | közepes nehézségi szintre kapcsolás |
| hard | nagy nehézségi szintre kapcsolás |
| version | a játék verziószámának kijelzése |

### CART PRECISION RACING

A játék közben használhatjuk az alábbi egyszerű kódokat:

| Function | Code |
|---|---|
| ec | sebességmérő |
| v | kamera pozíciójának váltása |
| car | egy sárga felvezető autót kormányozhatunk |
| x | nincs sérülés |
| noflag | nincs zászló |
| r | a térkép forgatása |
| bravo | szuper kerekek |
| head | a pilóta védőruhájának eltávolítása |
| frame | a frame rate kijelzése |

### LAST DUEL

A cheat mód aktiilásához nyomjuk meg a SPACE-t, amikor a töltést jelző csík mégy az első képernyőn. Ezután az alábbi gombok lenyomásával érhetjük el a cheat funkciókat:

| | |
|---|---|
| F7 | 5 élet a második játékosnak |
| F8 | 5 élet az első játékosnak |
| F9 | pályaugrás |
| F10 | cheat mód letiltása |

### ROLLERCOASTER TYCOON

Minden hónapban kaphatunk $5000-t, a következő módon: Használjuk a finance parancsot (nyomjuk meg az F billentyűt), Ezek után nyomjuk meg az M és az ENTER billentyűt.

A következő látogató neveket használhatjuk egy érdekesség gyanánt:

| | |
|---|---|
| Chris Sawyer | fotográfus látogató |
| Simon Foster | művész látogató |

### ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

A pályaugráshoz a következőket kell tennünk:
A főképernyőn nymjuk le a SHIFT-tet, majd a következő sorrendben a billentyűket: le, jobb, bal, jobb, bal, jobb, bal, fel
A következő anim bejátszás megtekintéséhez szintén a SHIFT megnyomása után kell a következőket lenyomnunk: fel, bal, jobb, bal, jobb, bal, jobb, le
A következő részhez a Gameplay Menüben kell a SHIFT után a következőket lenyomnunk: bal, jobb, le, bal, jobb

### SPORTS CAR GT

A főképernyőn kell begépelnünk, hogy „isi-cheeseman" a cheat aktiválásához.
Ezek után a következő kódokat használhatjuk:

| | |
|---|---|
| isi-plague | GT3 League |
| isi tbone | összes pálya és autó |
| isi-aardvark | Awards Credits |
| isi-corsica | az autó összes része maximumon lesz |
| isi-delicate | „KittyCat" mód |

### CHARIOTS OF WRATH

A végtelen élethez amikor megjelenik a „Press Fire To Start" felirat a képernyőn nyomjuk meg a joystick-ot felfelé.

### EXCESSIVE SPEED

Játék közben gépelhetjük be az alábbi kódokat a cheat funkciók eléréséhez.

| | |
|---|---|
| winrace | a játék megnyerése |
| winflygame | repülő üzemmód |

Rendelkezésünkre áll még egy halom módosító kód, melyek mindegyikét a főmenüben gépelhetjük be:

| | |
|---|---|
| alltracks | összes pálya |
| allcars | összes kocsi |
| addmissile | rakéták feltöltése |
| addturbo | turbo feltöltése |
| addlife | életek számának kipótlása |
| addshield | shield feltöltése |
| addearthquake | földrengés előidézése |
| addenergy | energia feltöltése |
| addmine | aknák feltöltése |
| addghost | szellem autó |

### SPACE NIGHTMARE

Pályakódok:

| | |
|---|---|
| 1 | JDPT |
| 2 | ZUFS |
| 3 | UBUZ |
| 4 | RTAW |
| 5 | DERV |
| 6 | QXPB |
| 7 | IJQR |
| 8 | NGOL |

### MYTH 2: SOULBLIGHTER (UPD.)

Pálya választás:
A pálya választó képernyőn nyomjuk meg a SHIFT billentyűt, amikor belépünk a New Game funkcióba.
Az aktuális küldetés megnyeréséhez semmi más dolgunk nincs, mint nyomjuk meg a CTRL, ALT és + kombinációt. Ha el szeretnénk veszteni a pályát, akkor nincs más dolgunk, mint a CTRL, ALT - kombinációt kipróbálni.

### SDI

A pályaválasztáshoz a high score képernyőn gépeljük be, hogy aleric. Ezek után a funkcióbillentyűk megnyomásával különböző pályákon köthetünk ki.

### THIEF: THE DARK PROJECT

**A cheat-ek kizárólag az 1.33-as verzióban működnek.**
Ha be szeretnénk fejezni az éppen aktuális küldetést, akkor nincs más dolgunk, mint a CTRL, ALT, SHIFT, END kombinációt lenyomni és máris a következő küldetésben találhatjuk magunkat.
Egy kis extra pénz felmarkolásához nincs másra szükségünk, csak a dark.cfg file-ba be kell illesztenünk egy cash_bonus sort, mely mellé egy kellően nagy egész számot írunk és márus ennyivel gazdagabbak leszünk.
Ha nem szeretnénk elölről kezdeni a játékot, akkor a már említett dark.cfg file-ba illesszük be a „starting_mission X" feliratot, ahol is X értelemszerűen a kívánt kezdő pálya sorszáma. Amikor az új játékot kiválasztjuk innen fogunk indulni.
Írjuk be a már ismert sort most ilyenképpen 'cash_bonus 3000' a szokásos dark.cfg file-ba, menjünk a Loadout képernyőre, majd nyomjunk egy ESC-t. Mentsük ki a játékot majd lépjün ki a Desktopra. Visszalépve a játékba és betöltve a kimentett állást a Loadout képernyőre menve 3000 extra aranyat kapunk. Ezt a módszer sokszor elismételhetjük.

### ZERO DEGREE FIGHTER COMBAT

A játék közben gépelhetjük be a következő parancsokat a konzolba:

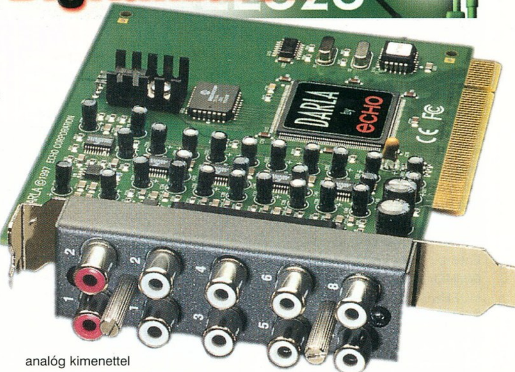
| | |
|---|---|
| ADD-MRCRANKY | egy ellenséget ad |
| ADD-MOB | 10 új ellenfelet ad |
| DEMOWRITE | a demo file kiírását elkezdi |
| DEMOSTOP | befejezi a demo filet |
| DEMOPLAY | a demo file-t lejátsza |
| IAMBECOMEDEATH | Nuke |
| NOHEISENBERG | Meson Cannon |
| BETTERTHANTESLA | EMD-t ad |
| ONESHOTONEKILL | HIVE MISSILES-t ad |
| TAKETHESTICK | Autópilóta bekapcsolása |
| CUETHECREDITS | Credits kijelzése |
| IMAWUSS | Mission Complete |
| IMASISSYCRYBABY | Success/Fail kapcsolgatása |
| ZEUS-23 | Autocannon bekapcsolása |
| GO-ME-THE-GHILLIE | Camoflauge |
| WHO-DAT-WHO-DAT-HUH | repülő készletet ad |

### HELLBENDER

| | |
|---|---|
| STEROID | isten mód |
| IMPUMPD | összes fegyver |
| IMSTUCK | következő pálya |
| MAXMEUP | erő növelése 100%-ra |
| TOTLPWR | egészség 100%-ra |
| AUTEM# | pályaugrás #pálya száma |
| URDEAD# | kapunk egy fegyvert (# a fegyver száma) |

*Bear™*

# Hangkártyák és Digitalizálók




Bár kis késéssel, de végre az EVENT hangkártyái megérkeztek Magyarországra is. A család három tagból áll.

A legkisebb, a DARLA PCI buszos, bus-master interfészt használó kártya. Két analóg bemenet és 8 analóg kimenet található rajta. A kártya lelke a Motorola 24 bites 56301 jelfeldolgozó processzora, mely 20 biten, 128-szoros túlmintavételezéssel dolgozik, de a belső jelfeldolgozás 24 biten történik. A jel/zaj viszony jobb, mint 97 dB. A kártya full duplex, ami itt azt jelenti, hogy a két csatorna felvétele közben mind a nyolc csatorna képes lejátszani. A mintavételezési tartomány 11-48 kHz-ig szabályozható. A kártya RCA ki- és bemenetei különleges csatlakozóra lettek kivezetve.

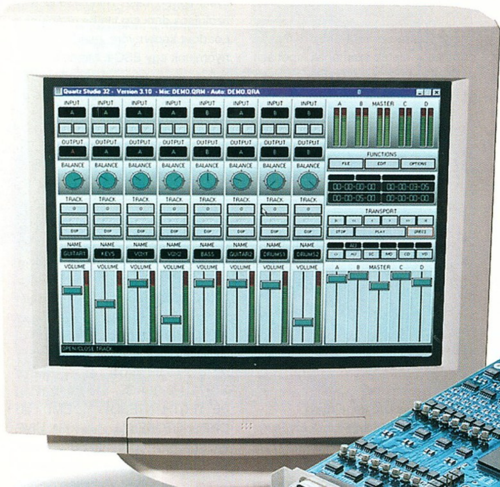
A középső kártya, a GINA a fentieken kívül S/PDIF típusú digitális interfészt is tartalmaz. A digitális csati 24 bites, és külön is használható, de full duplex módban is működik. A bemeneti jelszintek szoftveresen kalibrálhatók. Az analóg ki- és bemenetek külön dobozban kaptak helyet. Jel/zaj viszonya a 98 dB-es értéket is meghaladja.

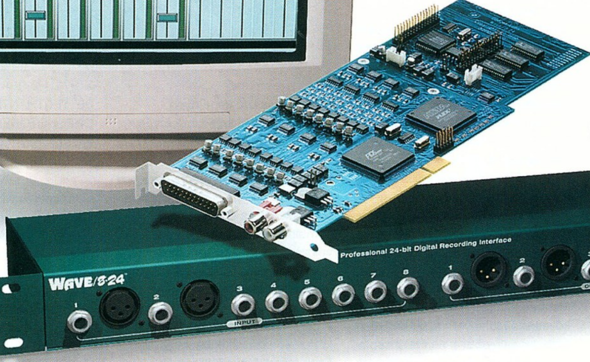
A legnagyobb készülék, a LAYLA 8 analóg bemenettel és 10 analóg kimenettel rendelkezik. A külön házban elhelyezett teljes rack méretű eszközt PCI buszos kártya vezérli. A digitális interfész ennek a modulnak is része, ahogyan a full duplex üzemmód is a teljes kihasználást jelenti. A készülékben MIDI interfész, valamint a szinkron funkciókat segítendő World Clock csatlakozó páros is helyet kapott még. A ki- és bementek jelszintjeit a szoftveres állítási lehetőségen kívül automatikus szintszabályozó áramkörök segítik. Mindegyik modul használható Macintosh rendszerekben is.

A három kártya mellé számos szoftvert mellékelnek, mint például a Cool Edit Pro hangszerkesztő egyik változatát, valamint olyan Sampling CD-t is, melyen több mint 800 minta található.

A GadgetLabs két termékkel képviselteti magát a digitalizáló kártyák között. A kisebbik olcsóbb alternatívát kínál, 16 bites, 4 csatornát tud kezelni. A nagyobbik, rackbe szerelhető modul már 24 bites, 8 ki- és 8 bemenettel rendelkezik. A csatornák full duplex módban működnek.

(x0






| | EVENT | EVENT | EVENT | Gadget Labs | Gadget Labs |
|---|---|---|---|---|---|
| | Darla | Gna | Layla | Wave 4 | Wave 8/24 |
| DSP | Motorola | Motorola | Motorola | SoundCache | SoundCache |
| bitszám | 20 (24) | 20 (24) | 20 (24) | 16 | 24 |
| frekvencia | 11-48 kHz | 11-48 kHz | 11-48 kHz | 11-48 kHz | 11-48 kHz |
| full duplex | igen | igen | igen | igen | igen |
| kimenetek | 8 | 8 | 10 | 4 | 8 |
| bementek | 2 | 2 | 8 | 4 | 8 |
| csatlakozók | RCA | RCA | RCA | mini jack | XLR, 1/4 jack |
| digitális interfész | - | S/PDIF | S/PDIF | - | pcionális S/PDIF |
| MIDI interfész | - | - | igen | - | igen |
| Jel/Zaj viszont | >97 dB | >98 dB | >98 dB | >95 dB | >98 dB |
| Platform | Wndows 9X, NT, MAC | Wndows 9X, NT, MAC | Wndows 9X, NT, MAC | Wndows 9X, NT | Wndows 9X, NT |

**Amecon Inc.**
Budapest,
Soroksári út. 1. III. em. 4.
Tel.: 216-6715, 06-30 9404-781

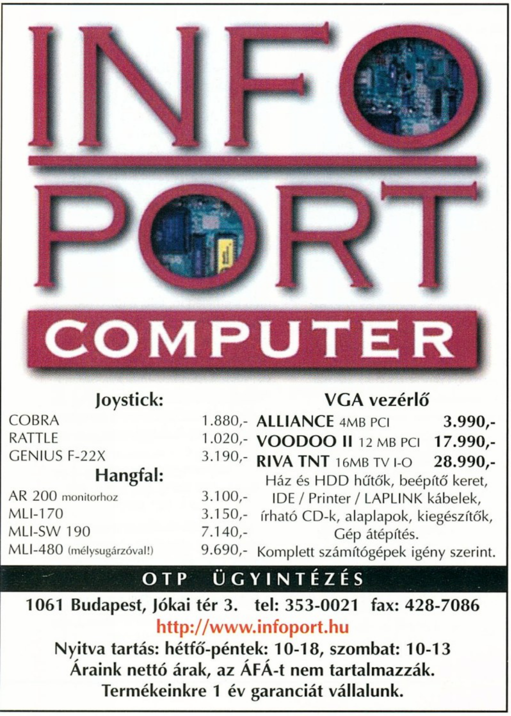
**INFO**

NE
hozza magát
kellemetlen
HELYZETBE!
CSUPASZ PC
NE SZOLGÁLTASSA KI MAGÁT
MI AZ A CSUPASZ PC?
A CSUPASZ PC olyan személyi számítógép, melyet előre telepített operációs rendszer nélkül hoztak forgalomba.
Az így vásárolt PC mindaddig használhatatlan, amíg vásárlója nem telepít rá operációs rendszert. A használhatatlan PC pont olyan kiszolgáltatottá teszi Önt, mintha tető nélkül venne meg egy házat.
Vannak, akik szerint a CSUPASZ gép vásárlása megtakarítás, hiszen elég a későbbiekben átmásolni, vagyis ellopni egy operációs rendszert egy másik gépről. Rosszul gondolják. Ezzel bírósági eljárásnak, vírusoknak és végeláthatatlan szoftverhibáknak teszik ki magukat. Mégis előfordulhat, hogy néhány meggondolatlan kereskedő így kínál Önnek személyi számítógépet.
Ne essen ebbe a hibába! Ragaszkodjon ahhoz, hogy személyi számítógépe legálisan működő, a kereskedő által telepített operációs rendszerrel legyen felszerelve. Győződjön meg róla, hogy számítógépéhez eredeti szoftver CD, kézikönyv és Eredetiséget Igazoló Tanúsítvány (Certificate Of Authenticity, COA) is tartozik. Különben ki tudja, minek tenné ki magát ...
...biztos, ami jogtiszta
© 1998 Microsoft Corporation. Minden jog fenntartva.
A Microsoft OEM termékek licenceit a számítógép-összeszerelők a Microsoft Corporation 100%-os tulajdonában levő Microsoft Licensing Inc.-től szerezhetik be.
A Microsoft, a Windows és a Windows NT a Microsoft Corporation bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban.
Microsoft

| | |
|---|---|
| 32xTEAC ATAPI CD | 9700 |
| 32xTEAC SCSI CD | 16990 |
| 40xPLEXTOR SCSI | 21890 |
| YAMAHA 4416 CD ÚJRAÍRÓ SCSI | 56490 |
| YAMAHA 4416 CD ÚJRAÍRÓ ATAPI | 56490 |
| TEAC 4/12 CD-ÍRÓ | 46900 |
| PLEXTOR 4/2/20 CD ÚJRAÍRÓ | 61900 |
| PLEXTOR 8/20 CD-ÍRÓ | 99900 |
| TOSHIBA DVD-RAM | 98900 |
| MATROX MARVEL PAL | 49900 |
| STB VOODOO3 3000 TV OUT, BOX | 39900 |
| DIAMOND VIPER V770 TnT2 32MB AGP, BOX | 39990 |

OLD MAN
Tuningműhelye
HardWerem-96 Kft.
Budapest, VI. Csengery u. 55.
Tel: 3326-841, 06-20-9244-647
Válogatott processzorok
A legújabb Pentium
és Pentium II alaplapok
Csúcs tuning konfigurációk
E-mail: oldman@mail.matav.hu
Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver

NETWORK GAME CENTER
COMPUTER CLUB
SZAKÜZLET ÉS SZERVÍZ
KLÁN ÉS EGYÉNI
BAJNOKSÁG INDUL
A VIZSGAIDŐSZAK UTÁN
80.000 FORINT
ÉRTÉKŰ NYEREMÉNY !!!
JA, ÉS MÉG VALAMI
MINDEN GÉP PII-ES,
MINDEN MONITOR 17"-OS
NYITVATARTÁS:
- MINDEN NAP ESTE 10-IG
- HÉTVÉGÉN 11-TŐL
- HÉTKÖZNAP 10-TŐL
MINDEN NAP
ESTE 10-IG NYITVA
AZ ÜZLET IS !!!
VI. KER. ZICHY JENŐ U. 43.
3532592


INFO
PORT
COMPUTER
Joystick:
COBRA 1.880,-
RATTLE 1.020,-
GENIUS F-22X 3.190,-
Hangfal:
AR 200 monitorhoz 3.100,-
MLI-170 3.150,-
MLI-SW 190 7.140,-
MLI-480 (mélysugárzóval!) 9.690,-
VGA vezérlő
ALLIANCE 4MB PCI 3.990,-
VOODOO II 12 MB PCI 17.990,-
RIVA TNT 16MB TV I-O 28.990,-
Ház és HDD hűtők, beépítő keret,
IDE / Printer / LAPLINK kábelek,
írható CD-k, alaplapok, kiegészítők,
Gép átépítés.
Komplett számítógépek igény szerint.
OTP ÜGYINTÉZÉS
1061 Budapest, Jókai tér 3. tel: 353-0021 fax: 428-7086
http://www.infoport.hu
Nyitva tartás: hétfő-péntek: 10-18, szombat: 10-13
Áraink nettó árak, az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.
Termékeinkre 1 év garanciát vállalunk.

PixelView
WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu
Voodoo 2 - akciós ár
RivaTNT2 - JÖN
PixelView Voodoo2
PixelView Riva TNT2
TV-tuner + VGA + képlopó a legjobb árakon
PixelView PlayTV
PixelView All-in-ComboTV
PINNACLE SYSTEMS
Itt van amiről álmodott: a megfizethető árú videódigitalizáló és szerkesztő!
PINNACLE MP10(külső) és a PINNACLE DC10plus (PCI)
STUDIO MP10

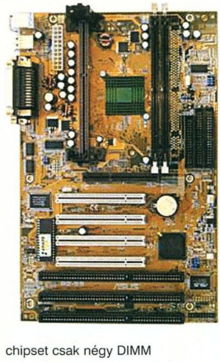
# Hardware news

A rövid, egy hónapos kihagyás után ismét jelentkezem az éppen aktuális hardver hírekkel. A múlt hónapban úgy alakult, hogy a CEBIT tudósítás foglalta el e rovat helyét (jogosan, hiszen az újság stábja kint járt, ennek eredményét olvashattátok az előző számban), s ezek igaz, mennyiségben nem, de minőségben annál inkább felülmúlták a szokásos hardver nyúzt. (Mielőtt valaki öndicsérettel vádolna, nem én írtam a CEBIT-ről, hiszen én kint sem voltam.) Elég a szócséplésből, nézzük, mi az e havi kínálat!

## ALAPLAPOK

### Asus P2-99

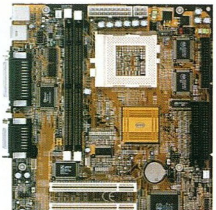
Az utóbbi időben az Asus valahogy mindig kénytelen volt az Abit mögött kullogni. Miben maradtak le? Két fontos összetevőben: tuningtámogatás és ár. Ez utóbbiban teheti versenyképesebbé az Asust a ZX chipset alkalmazása, amely olcsóbb, mint a BX és csak két dologban marad el tőle: A ZX



chipset csak négy DIMM "memóriaoldal" alkalmazását engedi, és mivel a legtöbb DIMM dupla oldalas, ezért ez azt jelenti, hogy csak két memória-foglalat alkalmazható ezeken az alaplapokon. A másik megszorítás, hogy maximum négy bus master PCI slotot támogat (persze mellette lehet "sima" PCI slot). Őszintén, ezek a korlátozások nem jelenthetnek gondot, ha előre tervezünk a memória vásárlásakor. A P2-99 is ZX chipsetet használ (tehát a jó alaplap egyik összetevője, az ár, már megoldhatónak látszik). Természetesen 2 memóriafoglalattal rendelkezik, amelyekbe maximum 512 MB memóriát tehetünk, ezen kívül 4 bus master PCI és 3 ISA slottal vértezték fel. (Persze, ezek a számok egy kicsit megtévesztők. Sok alaplapnál alkalmazott megoldás – mint ahogy ezen is-, hogy az egyik ISA slot osztozik egy PCI slottal kártyakivezetésben, tehát csak az egyiket vagy a másikat használhatjuk.) De mi a helyzet a tuninggal? Jumperek segítségével (hmm-hmm) igen sokféle FSB sebesség (és PCI sebesség) beállítható: 66,8/33,4; 75/37,5; 83,3/41,65; 100,3/33,43; 103/34,3; 105/35; 110/36,67; 112/37,33; 115/38,33; 120/40; 124/31; 124/41,33; 133/33,3; 133/44,33; 140/35; 150/37,5. A feszültség emelésre egészen érdekes módszer van: egy-egy jumper állítható át az ún. TEST állásba, így mehet feljebb egyrészt a Vcore (a processzor tápfeszültsége), másrészt a VIO (input/output feszültség). Ez utóbbi emelés alkalmazásával a PC-100-as memóriák vehetők rá a nagyobb sebességre. A tesztelők szerint az alaplap segítségével sikerült az egyik P-II 350-est rávenni, hogy 490 MHz-en futkározzon, ez azért már nem rossz!

### ECS P5SS-Me (Super 7)

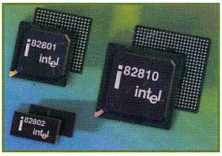
A fenti alaplap a nagy fokú integráltság híve: Micro ATX formátumú, tartalmaz hangkártyát és AGP-s 3D videóvezérlőt is. Igaz ugyan, hogy csak 3 PCI, egy ISA és két memóriafoglalat található rajta, de ezt az integrált vezérlők ellensúlyozzák, és azzal nyújt



többet, hogy támogatja az Ultra DMA 66 szabványt. Következzenek a technikai adatok! Super 7 alaplapról lévén szó a chipset nem Intel, hanem Sis5595 (huh?). A hangról a Soundblaster-kompatibilis Elite CMI8338 chipset gondoskodik, amely támogatja az A3D-t és rendelkezik SPDIF csatlakozóval is. (Itt valami DVD van készülőben...). A grafikus chip (Sis530) a rendszer memóriáját használja, előre beállítható, hogy mekkora területet foglaljon el (2, 4 vagy 8 MB-ot), legnagyobb felbontása 1600x1200.
A processzorra beállítható órajel-értékek: 66; 75; 83,3; 95; 100; 112; 124; 133,3 MHz. Az órajel-szorzó 0,5-es lépésekben állítható 5,5x-ig, a feszültség pedig 2,1 Volttól 3,5 Voltig szabályozható.

### Néhány szó az i810-ről

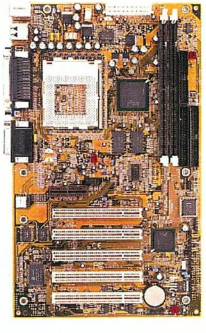
Mivel az ígéretek szerint a következő számban teljes cikk lesz róla, ezért csak néhány fontos jellemzőt emelnék ki (hogy megértsük, az alábbi alaplapok miért olyanok, amilyenek). Az i810 integrált grafikus vezérlőt tartalmaz, méghozzá az új i752-őt (lásd később) annyi megkötéssel, hogy a grafikus memóriaként a rendszer memóriáját használja. (Ez akár 11 MB is lehet, nagyobb, pl. 1024x768-as felbontásnál.) A grafikus teljesítmény - köszönhetően a "dual rendering pipeline"-nak és a 2x AGP-nek - valahol a TNT közelében




lesz (ez persze inkább az i752-es kártyákra igaz). Ezen kívül a DVD-lejátszás hardveres támogatása is kiváló. A chip elsősorban a Celeronos rendszerekhez készült, de nemcsak 66 MHz-es FSB-t támogat, hanem átkapcsolható 100 MHz-re is. (Hiszen a 133 MHz-es FSB-s PIII-k után jönnek a 100 MHz-es FSB-s Celeronok is.) Érdekes, hogy a 66 MHz-es működés ellenére PC-100-as memóriát igényel, ugyanis a memória felé ilyen sebességgel dolgozik. Három változatban készül (különböző árak), a legdrágább az i810 –DC100 névre hallgat, és annyiban különbözik a társaitól, hogy támogatja a 4 MB-os display cache-t. Az i810-es alaplapokon nincs ISA és AGP slot sem. (Tehát ha mégis upgrade-elni szeretnénk a grafikus kártyát, akkor csak PCI-os verziót vehetünk.) Van viszont olyan külön port (AC97), amelybe egy igen olcsó hang/modem egységet (ez nem igazi modem) helyezve a processzor emulálja a hangkártyát és a modemet. Tehát UDMA/66 (erről még nem volt szó, de most pótolom), 2D/3D grafika, modem, hang, DVD, mindent az olcsóság jegyében... (Igaz, hogy ehhez meg nagyteljesítményű processzor kell, amely meg nem olcsó.)

### Alaplapok Whitney (i810) chipsettel
### DFI CW65-D

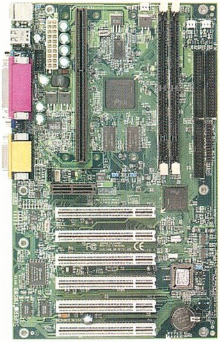
Ez az alaplap nem a Star Wars droidokéhoz hasonló neve miatt került be az összeállításba, hanem

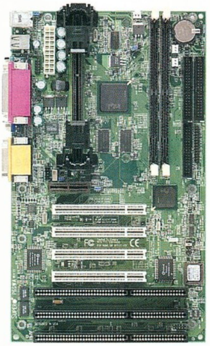


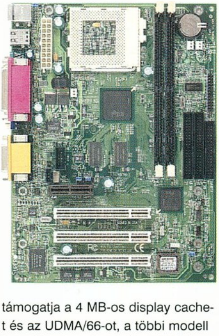
mert véglegesen szakít az ISA-val, csak PCI slot van rajta (5 darab) a chipsetjének köszönhetően. Ami még kiemelendő: Intel 810DC100 chipset, Celeron PPGA foglalat, 2 memória foglalat (maximum 512 MB), ATX formátum, integrált hang és videóvezérlés, UDMA/66, egy AMR slot. Ez utóbbi az ún. Audio/Modem Riser kártyák számára készült. (Lásd fent.)

### Supermicro alaplapok
### Super 370 SWD, 370 SWM, PIII SWA, PIII SWD

A Supermicro négyféle alaplappal is előrukkolt, amelyek Whiney chipsetet tartalmaznak. A 370-esek Celeron PPGA foglalattal, a PIII elnevezésűek (P-III fogadására is alkalmas) Slot1 foglalattal készülnek. A 370 SWM nem







támogatja a 4 MB-os display cache-t és az UDMA/66-ot, a többi modell igen. A 370-eseken három PCI (bus master) slot van, a PIII SWA-n 4 PCI és 3 ISA (ez kicsit kilóg a sorból), a PIII SWD-n 6 PCI slot található. Mindegyiken egy AMR és két SDRAM (maximum 512 MB) foglalat van. (Lásd a képeket!)

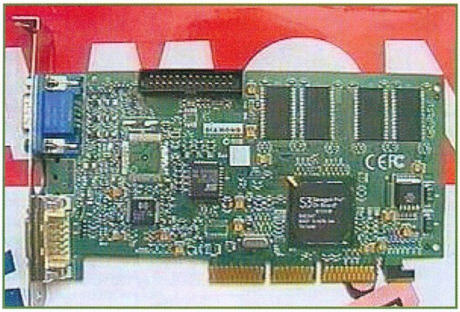
## GRAFIKUS KÁRTYÁK

Mivel a Voodoo3 már kapható és csak egy gyártó képviseli, ezért foglalkozzunk a megjelenésre váró többiekkel! Nyakunkon a Savage4 és a TNT2, a Matrox G400, az i752 stb. Lássuk a kínálatot!

**Savage 4**

**Diamond Stealth III S540**

A Diamond egyik üdvöskéje a Savage4 Pro grafikus chipre épül és a laposabb pénztárcájúaknak ajánlható. A Pro kitétel a névben azt jelenti, hogy a proci 143 MHz-en ketyeg (szemben az alapverzió 125 MHz-ével). Az első tesztek szerint sebessége nem éri el a rivális kártyákét (Voodoo3, TNT2), de a közelükben liheg. Ha a hírek igazak, található lesz rajta TV-kimenet és



egy különleges csatlakozó az LCD monitorok számára. A 32 MB videómemória és a 300 MHz-es RAMDAC igen nagy felbontásokat (1920x1440x32) és képfrissítési értékeket tesz lehetővé, a "texture-compression" eljárás pedig

meglepően részletes képeket jeleníthet meg az azt támogató programokban. A kártya ára 150 dollár alatt lesz.

## TNT2

Egyre több gyártó jelent be TNT2 alapú kártyát, lássuk, ki mivel emeli ki a saját termékét!

**AOpen PA3010**

Az AOpen szerint az övék lesz a leggyorsabb TNT2-es kártya a piacon. Nos, majd meglátjuk. Két kártyával is jelentkeznek, az egyik a 16 MB-os PA3010-A, a másik a 32 MB-os, TV kimenettel ellátott

PA3010-N. A csúcssebességet a mellékelt órajel-szabályozó segédprogrammal is alá akarják támasztani (vagy segíteni). Állításuk szerint a ventillátorral is ellátott chip hőmérséklete az aktív hűtésnek köszönhetően akár 20 fokkal is csökkenhet (32 fokra, kicsit gyanús...). A további jellemzők: 300 MHz-es RAMDAC, max. 1920x1200-as felbontás.

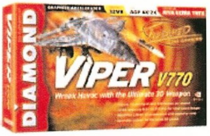
**Asus AGP-V3800**

V3800 lesz az Asus TNT2-es kártyacsaládjának elnevezése. (Fantáziadúsnak éppen nem mondható, de úgy látszik, ez a divat...) A csúcsmodell 32 MB-os, 7 ns-os SGRAM-okat, aktív hűtést, és a TV kimeneten kívül sztereó-szemüveg csatlakozót is tartalmaz. A VR100 elnevezésű sztereó-szemüveg egyébként a csomag

része, segítségével a 3D hatás még jobban élvezhető. (Többet erről majd akkor, ha már ki is próbáltuk).

**Diamond Viper V770 széria**

A Diamond nem "csak" a sima TNT2-re épülő kártyát (Viper V770) épít és ajánl (199dollár), hanem a nagyobb órajelű TNT2 Ultra chippel is készít Viper V770 Ultra néven (249 dollár) vezérlőt. Ez utóbbi egy hónappal később fog megjelenni a TNT2-höz képest. A TNT2 órajele egyébként 150, az Ultráé 183 MHz lesz, de a kártyákkal szállított




szoftver segítségével (3D Turbo Gauge) ez feljebb is tornázható (175/200 MHz-re). Az aktív hűtés már szabványnak mondható, de a Diamond támogatottsága, driverei és segédprogramjai magukért beszélnek.

**i752 chip**

Az Intel bejelentette legújabb grafikus gyorsító chipjét, az i752-t. Mint a nevéből könnyen kitalálható, a chip az i740 utódja, 2D/3D megoldást nyújt. Természetesen az i752 sem a "nagyok" legyőzésére készült, hanem az alacsony árú gépek kategóriájában érhet el kiváló eredményeket. Optimalizálták a Pentium III-hoz, a TNT-hez hasonlóan két pixelt képes egyszerre renderelni, és a teljesítménye is nagyjából a TNT-ét közelíti. Hardveresen támogatja az Mpeg2 lejátszást, tehát DVD filmek megjelenítésére is alkalmas.

## PROCESSZOROK

**AMD K7**

**KryoTech + AMD K7 = 1 Gigahertz**

A KryoTech fő profilja, hogy a számítógépeket alkalmassá tegye jegesmedvék és pingvinek elszállásolására, vagyis akarom mondani, termékeikkel a megfelelően hűtött processzorok biztonságosan működnek a gyártó által megjelölttől jóval magasabb frekvencián. Mindennek persze ára van, s csak a leggyorsabb prockókat érdemes ezzel a technológiával túlhajtani, hiszen a hűtés a többinél többe kerül, mint egy új proci. Az AMD a KryoTech Super-G rendszerének segítségével most megmutatta, az új K7mire lehet képes, sikerült felpörgetniük a processzort 1 Gigahertzre! (És nem csak a bootig jutottak vele...)

**600 MHz-es K7**

Az AMD bejelentése szerint az év második felében áttérnek a 180 nanométeres technológiára és az alumíniumra. A K6-III-asoknak 500 MHz-es változatai fognak

**600 MHz-es K7**

Az AMD bejelentése szerint az év második felében áttérnek a 180 nanométeres technológiára és az alumíniumra. A K6-III-asoknak 500 MHz-es változatai fognak megjelenni, a K7-es pedig a 600 MHz-es változattal kezd.

## VEGYES FELVÁGOTT

**Mitsubishi 21 inches USB "Green" monitor**

A Mitsubishi új monitora teljesen bezöldült, más szóval fokozottan környezetbarát és energiatakarékos. A 21 inches monitort (19,7 valódi képméret) Diamond Plus 120u nevűre keresztelték.
A továbbfejlesztett DIAMONDTRON II képcső élesebb képet biztosít még a képernyősarkokban is. A kis "u" utal a névben a talpba beépített USB-hubra. A pontméret 0,28 mm, a legnagyobb ajánlott felbontás 1600x1200 85 Hz-es képfrissítés mellett.

**Creative FPS2000 digitális hangszórórendszer**

A Creative Labs új hangszórórendszerrel jelentkezett (a beolvadt Cambridge Soundworks segítségével), amely 4 hangszóróból és egy mélynyomóból áll. Ebben nincs semmi különleges, mondhatnánk, hiszen ilyen terméket már többen is megjelentettek, még maga a CL is. Ami viszont új, hogy azok, akik az SBLive! teljes verziójával, vagyis a digitális I/O kártyával is rendelkeznek, az FPS2000-et csatlakoztathatják a kártya digitális DIN csatlakozójára, amely pontosan a sok hangszórós rendszerek támogatására készült.
A hangminőség így kiváló lehet.
A két hátsó hangszóróhoz állványt is kapunk, a kábelek is megfelelően hosszúak. A hangerőszabályzás és az egyéb vezérlőgombok a mélynyomóba lettek beépítve, amely 25 Watt teljesítményű.

**Elsa 3D Revelator**

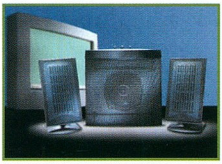
Ha még inkább 3D-ben szeretnénk élvezni a játékokat, akkor az Elsa új LCD "szemüvegét" tudom ajánlani. A trükk abból áll, hogy a Revelator mindkét szem számára más-más perspektívából mutatja a képet másodpercenként 120-szor, amely így az agyban 3D-s látvánnyá áll össze. A szemüveg pihekönnyű, és létezik "kábeles", valamint infrás változata is.
A legtöbb játékhoz tartalmazza a megfelelő beállításokat. Használata sajnos csak az Elsa grafikus kártyáival lehetséges (ELSA ERAZOR II és ELSA VICTORY II, később az ELSA ERAZOR III és az ELSA WINNER II). Legalább P-II-es processzor és 120 Hz-es monitor kell hozzá...

**IBM 22GXP**

Megnevezése ellenére az IBM új meghajtója "csak" 18 Gigabyte-os. A diszk paraméterei: 7200 RPM forgási sebesség, 8,5 ms elérési idő, Ultra/66 támogatás, 2MB cache. Négy darab 4,6 GB-os tányér adja a kapacitást.

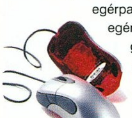
**Monsoon MM-700 hangszórók**

A megszokottól eltérően az MM-1000-es hangszórók után a Monsoon és a Sonigistix új terméke az MM-700 nevet kapta. A két lapos hangszóróból és egy mélynyomóból álló rendszer az ún. "Planar Focus" technológiát alkalmazza. Ennek az eljárásnak köszönhetően pl. a gitárok - a készítők szerint - úgy szólnak, ahogyan a stúdióban felvették őket. A szemre is tetszetős rendszer teljesítménye 44 Watt, ára 179 dollár.



**Microsoft IntelliMouse Explorer**

Be kell vallanom, ez a kedvenc hírem ebben a hónapban.
A Microsoft új egere már külsőre is nagyon megtetszett nekem, hát még mikor megtudtam a jellemzőit. Ehhez az egérhez nem kell egérpad. Ebben az egérben nincs is golyó. Ez az egér nem koszolódik. Hogyan? A Microsoft IntelliEye Optical Tracking technológiának köszönhetően bármilyen felületen mozgatható, érzékeli a helyzetváltoztatást. (Egyfajta scanner van benne, amely lefotózza a felszínt, és összehasonlítja a képeket.) Nincs mozgó alkatrésze. Két verzióban jelenik majd meg szeptemberben (hányadika van?): a kisebb a Microsoft IntelliMouse, a nagyobb a Microsoft IntelliMouse Explorer névre fog hallgatni. Az Explorer két új gombot kap (ezek programozhatóak), PS/2 és USB porton is csatlakozhat a számítógépünkhöz. Az irányárak: 55 és 75 dollár.



**Guillemot Jet Leader 3D USB joystick**

A Guillemot új botkormánya már USB-n keresztül kommunikál gépünkkel. Többféle módban működhet, pl. DOS alatt CH vagy Thrustmaster joyként is beállíthatjuk, valamint tud digitális és analóg állapotban is dolgozni. A nyolc programozható gombja közül négy autofire/turbofire módba is kapcsolható, hat switche 8 irányú.
A fogantyút kevlár-szerű anyaggal vonták be, a talpazata igencsak robosztus. Az ára 35 dollár.

**Western Digital újdonságok**

A WD két új winchestert jelentett be, melyekben már 6,8 GB-os tányérok pörögnek. Mindkét drive Ultra ATA/66-os, a kisebbik kapacitása 20,5 GB, 5400 RPM forgási sebességgel rendelkezik, a nagyobbiké 27,2 GB, 7200 RPM-mel.

*Lóti*

# Y2K detonátor



### A SZÁMÍTÓGÉPEK ILLEMHELYE

Y2K, azaz Year 2000. Ki ne hallott volna már a kétezredik év problémáról? Felkapott téma lett. Ha uborkaszezon van a hírek terén, akkor jöhet máris az adu ász: híradás a számítógépes világ közeljövőbeli összeomlásáról, sőt némelyek összekapcsolják úgy egyszerűen a világvégével. De mi jut el mindezekből a hétköznapi (számítástechnikával nem fertőzött, azaz szerencsés) emberekhez? A barátom nagypapája egyszerűen megfogalmazta: „Fiam, azt hallottam, hogy kétezerben a számítógépek nem fogják tudni elviselni, hogy jön a dupla nulla."

Valóban olyan nagy veszélyek leselkednek ránk?

Mivel ez a lap a játékosoknak szól, vizsgáljuk meg az ő, vagyis a mi szempontunkból a dolgot. Először is, meg kell találni van-e olyan összetevő, amely nem állja a 2000. év kihívását, majd el kell dönteni, hogy a kérdés orvosolható-e és szükség van-e a javításra. Okoz-e egyáltalán bármilyen kárt a nem megfelelő összetevő? A játékosnak általában a lehetőleg mindig a legfrissebb hardverekkel ellátott gépe otthon van. Mit kell megvizsgálni, mi okozhat gondot?

1. A hardver: Amivel leginkább baj lehet: az alaplap BIOS-a hogyan kezeli a dátumokat. Ennek ellenőrzésére több mód is van: Először is keressük meg a gyártó honlapját, és nézzük meg, mit nyilatkozik az alaplapunkról. Itt a nem megfelelő BIOS-hoz még frissítést is találhatunk, amely orvosolhatja a bajt. Ha az előbbi nem vezetett eredményre, használhatunk különféle tesztelő programokat, ilyen letölthető például a Compaq site-járól is, de akár kézi dátum-átállításokkal is kísérletezhetünk. Felhívom a figyelmet, hogy több olyan gép van, amely önmagától nem, de kézi átállítás után jól kezeli a kétezres dátumokat. (A dátumokról később még szó lesz!) Egyébként nem csak az alaplappal lehet baj, de a legtöbb gondot okozó hardver nem fordul elő a hétköznapi ember számítógépe környékén. (Itt olyan különleges eszközökre kell gondolni, amelyek belső szoftvere okozhat fejtörést, pl. routerekre.)

2. A szoftver: Itt van a legtöbb baj. A fő kérdés, az operációs rendszerünk jól kezeli-e a dátumokat? És az alkalmazások? Választ ezúttal is az Interneten találhatunk. Be kell vallanom, jócskán meglepődtem, amikor kiderült, hogy még a Windows 98 is csak bizonyos foltozásokkal „y2k compatible". Mivel azért a játékosok nem nagyon használnak régi, Clipperben írt pénzügyi szoftvereket, a javítások legtöbbször mindenre fellelhetők.

- A mi gondunk szinte eltörpül az Y2K probléma mellett.

3. Adataink: E harmadikat általában el szoktuk(ták) felejteni, pedig az olyan adatállományaink, amelyek csak kétjegyű dátumokat tartalmaznak később nehézségek forrásai lehetnek (pl. táblázatok vagy adatbázisok). Ezek felkutatására több cégnek is jelent meg programja, pl. a Norton 2000. (Ezt én speciel kipróbáltam, de az agyamra ment, hogy mindenbe belekötött.)

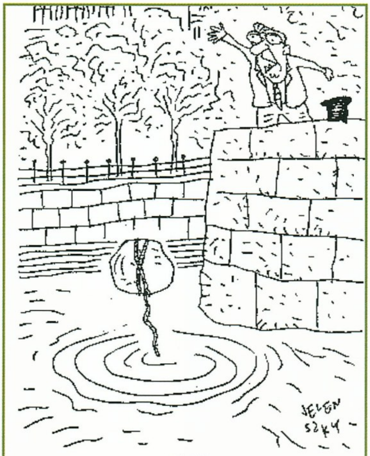
Ha már itt tartunk: ez a tesztelő program nagy biznisz. Találkoztam olyan szoftver demójával, amely a garantáltan 2000 kompatibilis gép BIOS-át addig tesztelgette, míg valami – csak általa ismert - hibát nem fedezett fel. Persze, rögtön megoldást is nyújtott, rendeljem meg a teljes programot, az majd segít.

Amikor a dátumokról beszélünk, akkor csak az ezredfordulóra szoktunk gondolni, pedig ennél jóval többről van szó. 2000 ugyanis szökőév. (Sokan azt gondolják, hogy a szökőév az, amely néggyel osztható, pedig a helyzet nem ilyen egyszerű. Ugyanis az az év, amelynek évszáma osztható 100-zal nem szökőév, kivétel, ha osztható 400-zal. Pl.: 1900 nem volt szökőév.) Tehát 2000. február 28. után 29-nek kell következnie. Érdekesség, hogy bizonyos programoknak gondja lehet már 1999. szeptember 9-én is, ez „9999"-et jelenthet bizonyos típusú tömörítésekben. (A 4 kilences a dátum mezőben jelenthette korábban a program számára a beolvasás végét.) Több ilyen nevezetes dátum van még, főleg a banki világban.

Bizony, nagy üzletről van itt szó. Már több cég foglalkozik kifejezetten azzal, hogy a vállalatokat átvilágítsa, és a jelentkező gondokat orvosolja. Az ügyvédek is nagy pénzeket fognak felvenni, hiszen ha a károk felmerülnek, lesz itt pereskedés bőven. Ja, és csókolom, tessék mondani, a biztosító fizet valamit a kétezres káromra?

Igen, a helytelen dátumkezelés nagy gondot okozhat pl. a bankokban vagy az egészségügyi intézményekben. Nálunk otthon? Nem nagyon hiszem. De mindenki megnyugtathatja a lelkiismeretét, ha ellenőrzi a gépét, és végiggondolja: a számítógépe elbírja-e viselni azt a bizonyos 00-át.

*Lóti*



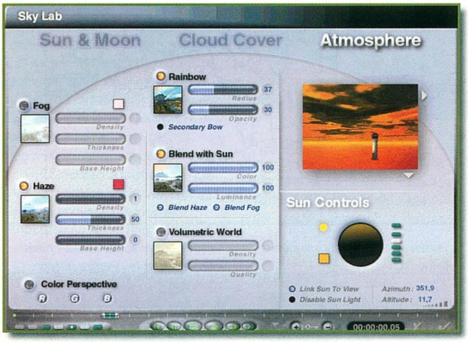

- Főnök!
Számítógépes hiba volt! Nyereségesek vagyunk!

- Nagy égés lesz, ha megtudják, hogy nem tudom átállítani a számítógépeket.

# Software hírek

**BRYCE 4.0**

Megjelent a Metacreations népszerű Landscape (tájkép) és ray-tracing programjának, a Bryce-nak a



4.0-ás változata. A 2CD-t elfoglaló, plug-in felépítésű programban található újdonságok: a texture export through (Export Lab.), a RaySpray, az interaktív animáció preview, az új fraktáleljárások bevezetése, a Metastream, valamint a teljesen átírt 3D-s motor. A régebbi Bryce felhasználók ugyancsak sok bővítéssel találkozhatnak; ilyen például az új Sky Lab. légkör-, égbolt- és felhőszerkesztő.
A program által importált objektek a TrueSpace, VideoScape, LightWave, VRML1, USGS DEM, Infini-D, RayDream, AutoCAD, LightWave, VRML1, Wavefront, MetaStream és 3D Studio szerkesztőkből származhatnak. A Bryce 4 mindezek mellett messzemenően támogatja a napjainkban népszerű formátumokat: pl. WEB, HTML, RealMovie és QuickTime.

**www.metacreations.com**

**LIVEPIX, LOONEY TUNES, PHOTO PRINT STUDIO**

A LivePix a fiatalabb korosztálynak szánt egyszerű, könnyen kezelhető, mégis látványos DTP-s programmal kedveskedik.
A szerkesztő segítségével kedvenc rajzfilmjeink alakjaival díszíthetjük levelezőlapjainkat vagy névjegykártyáinkat. A baloldali ikonsor felnőtt szemmel nézve lehet, hogy kicsit nevetségesnek tűnik, de alapjaiban minden lényeges DTP-s funkcióra alkalmas. A CD-n található közel 150 kép és mintaoldal bőséges választékot kínál a fiatal felhasználónak.

**www.livepicture.com**

**NORTON UTILITIES 4.0 FOR WINDOWS 95/98**

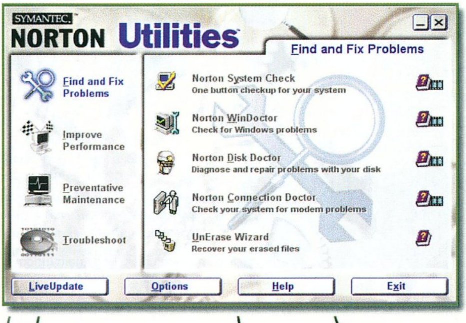
Symantec Corporation Norton programjai méltán népszerűek a PC-s felhasználók körében.
A legújabb Norton Utilities sorozatának immár v4.0-s változatában rendkívül sok újdonságot fedezhetünk fel.

**A csomagban az alábbiak találhatók:**

Diszk Editor DOS-program (diskedit.exe)
Norton Diagnostics DOS-program (ndiags.exe)
Norton Disk Doctor Windows-program (ndd32.exe) és a DOS-program (ndd.exe)
Norton File Compare
Norton Protected Recycle Bin,
Norton Protection
Norton Registry Tracker
Norton Space Wizard
Norton SpeedStart
Norton System Doctor
Norton WinDoctor
Rescue Disk
Speed Disk
System Information
UnErase Wizard
UnErase DOS-program (unerase.exe)
UnFormat DOS-program (unformat.exe)
Norton Web Services
Norton Optimization Wizard
Norton CrashGuard 4.0 (Crash Monitor, Crash Assistant és Crash Advisor)

Ezek közül külön felhívnám a figyelmet a WinDoctorra, melynek segítségével a felesleges regitsry bejegyzéseket törölhetjük ki. Természetesen a programcsomag többi része is igen figyelemre méltó változásokon ment keresztül a 3.0-ás változatához képest.

**http://www.symantec.com**




**QUICKTIME 4**

A hónap slágere az Apple népszerű multimédiás lejátszójának,

■ A „mágikus" időpont - 1999. október 6. Ekkorra tűzték ki a Windows 2000 megjelenésének napját, bár egyes elemzők szerint a Microsoftnak nem érdeke az idén megjelentetni a legújabb rendszerét, mert a 2000. évvel kapcsolatos frissítések elegendő bevételt biztosítanak a szoftveróriásnak. A Windows 2000 legutóbbi, Beta 3 változatát a Comdexen mutatták be.

■ Újabb CIH vírus jelent meg! Az elhíresült vírus régebbi változatának utolsó támadása április 26-án volt.

■ Hamarosan megjelenik az MS. Audio 4.0, mely a Microsoft legújabb audio-tömörítési szabványa. A hírek szerint körülbelül fele akkora méretűre tömöríti az audiofájlokat, mint az MP3 eljárás, bár ezzel szemben nem, vagy nem egészen tiszta CD minőséggel rendelkezik. Az MS. Audio 4.0 a maga 28 kbps-os minőségével inkább az online zenehallgatásnál tud majd vezető szerepet játszani.

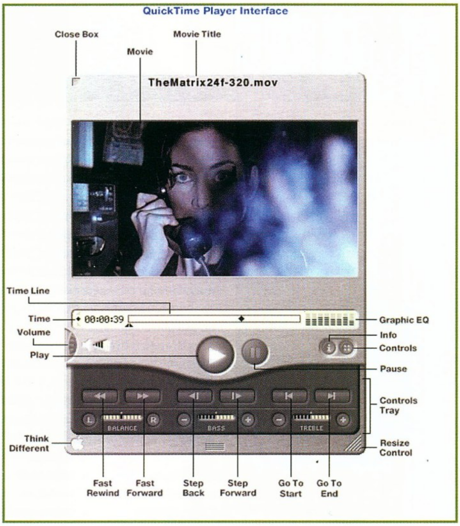
■ Az Internet felhasználók száma rohamosan nő. Az eddig több mint 30 millió aktív Internet felhasználó száma 2000-re elérheti, sőt meg is haladhatja a 150-200 milliót. Amerikában jelenleg a háztartások közel 25%-nak van Internetes hozzáférése, és ez az arány idén akár 30-35%-ra is növekedhet.

■ Közeledik 1999. december 31. Az Interneten megjelent http://www.zdy2k.com site oldalain az éppen időszerű update-ek mellett segítséget és tippeket is olvashatunk az elektronikus „világvége" leküzdéséhez.

■ A fenti hírhez tartozik, hogy a Microsoft megjelentette a Windows 95 Y2K update-jét. Jövőre, azaz 2000-ben fog megjelenni a Windows 98 frissítése, mely elsősorban az időközben megjelent új hardverek támogatását tűzte ki céljául. Ilyenek lesznek például a digitális fényképezőgépek, valamint több USB egység támogatása.

■ Az America Online előfizetőinek száma idén elérte a 17 milliót. A legmegdöbbentőbb, hogy az AOL előfizetők tavaly összesen 2.6 milliárd oldalt töltöttek le, és 56 milliárd levelet küldtek el.

HÍRCSOKOR




a QuickTime 4.0-nak előzetes változata. A teljesen átdolgozott Apple technológián alapuló lejátszó elsősorban a megújult felületével hívja fel magára a figyelmet. Ilyen például az új audio-kontroller, mellyel nem csak a hangerősség, hanem a balance valamint a basszus és szoprán kiemelés is szabályozható. A támogatott képformátumok - BMP, GIF, JPEG, PICT, PNG, SGI, TIFF, Adobe Photoshop. Audiók - MPEG-1 Layer 3 (MP3), Sorenson Video, QDesign Music, Qualcomm PureVoice, H.261, GSM, DVI. Videók - AVI, DV, Macromedia Flash, OpenDML, GIF és FLC.

**www.apple.com**

## ULEAD ÚJDONSÁGOK

### Ulead COOL 3D v2.0

A többek közt a Web Razor Professional programcsomagban is megtalálható 3D-s Logo- és feliratszerkesztő megújult lehetőségeivel hívja fel magára a figyelmet. A v2.0-ás változatában kibővített plug-in effektek, így pl. a tűz, a robbanás és a spirál gyarapítja az amúgy is bő palettát. Újdonságot jelent még az animációk létrehozására, mely a remek, un. Key frames és timelines animáció-kontrol panellal társul.

### Ulead GIF Animator v3.0a

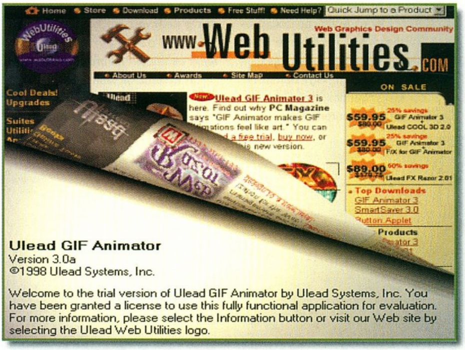
Az egyik legnépszerűbb Gif animátor kibővített változatában található érdekességek: megújult animáció és Gif optimalizáló varázsló, M.S Office stílusú interfész, drag-and-drop megoldású szerkesztő, plug-in alapú grafikai és animációs effektek tárháza.

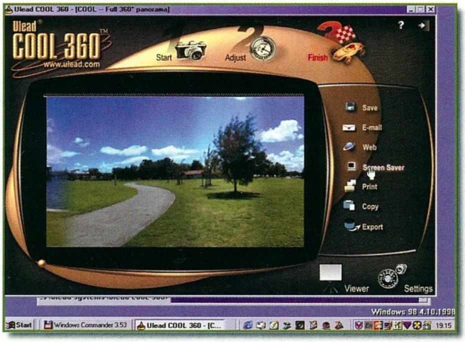
### Ulead COOL 360

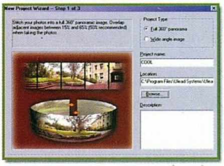
Panorámaképek készítésére alkalmas program. A segítségével előállított 360 fokos képeket felhasználhatjuk például a WEB oldalakhoz, képernyőkímélők (screensaver) készítésére, vagy kimenthetjük közvetlenül futtatható .exe fájlba. Képbeviteli eszközként használhatunk szkennert vagy digitális kamerát.

**ww.ulead.com**

*angler@freemail.c3.hu*






▣ Netposta - újabb magyar, ingyenes Internetes levelezőrendszer kezdte el működését - www.netposta.net.

▣ Lehet nevezni! A Nokia idén is elindította a játékíró versenyét, címük - www.nokia.hu/nrc/gamecomp

▣ Az IBM Javás fejlesztőkészletének legújabb, v1.1.7-es változata ingyen letölthető a www.ibm.com/java címről. A Sun Java előírásainak 100%-osan megfelelő (kompatibilis) program mellesleg jóval gyorsabb, mint a konkurens változatok, és kezeli a 2000-es problémát.

### LINUX HÍREK

▣ Nemsokára megjelenik a Red Hat Linux 6.0, mely már az új v2.2-es kernelre épül. Az eddig közel 400.000 példányban eladott RHL disztribúció újabb változata jóval gyorsabbnak ígérkezik, mint elődje.

▣ Megjelent a Caldera Open Linux v2.2. A főleg kezdőknek szánt operációs rendszer messzemenően felhasználóbarát, installálása pedig sokkal egyszerűbb, mint más Linux disztribúcióké. A hagyományos grafikus X-Windows mellett akár Mac vagy BeOs felületre is be lehet állítani a programot.

▣ A Comdex Expón sokkal élesebb verseny bontakozott ki a Linux és a Windows között, mint ezt a szakértők jósolni vélték. A Linux vs. Microsoft párviadal kezdete az egyébként Windows Worldnek nevezett szakmai kiállításon Bill Gates és Linus Torvaldsen (Linux alapítója) előadásaival kezdődött el...

▣ A Corel saját Linux disztribúciót fejleszt, a Corel Desktop Linuxot. Célkitűzésük, hogy messzemenően felhasználóbarát, könnyen kezelhető rendszert alkossanak. A Corel Linuxhoz természetesen a saját fejlesztésű irodai (Wordperfect) csomagjaikat ajánlják majd. Az operációs rendszer megjelenése csak novemberben várható.

▣ Linux és a Merced. Az Intel megállapodást kötött, hogy a Merced processzorok megjelenésével egy időben a Mercedre optimalizált Linux is meg fog jelenni.

▣ Tudta-e, hogy a SuSE Linuxhoz eleve jár az UAE (Amiga emulátor), a Vice és a Stella emulátor?

# 3D STUDIO MAX 2

Helló mindenkinek. Először is az előző rovat körül a dolgok lapzártakor kicsit felborultak, erről bővebben a mellékleten olvashattok a bevezetőben. Most pedig lássuk az e havi termést.

A modellezés témakörét jó alaposan körbejártuk már, és noha maradt még bőven miről írni, úgy gondoltam, ideje kicsit továbblépni. Az animációt sokan kértétek, de sorrendben az csak a másik népszerű téma mögött következik majd, amely pedig a material editor.

Materialnak a Maxben azt a csokor felületi tulajdonságot nevezzük, amelyek egyazon logikai csoportba lettek rendezve. E tulajdonságok összessége határozza meg leginkább, hogy milyen színű lesz egy-egy pixelünk a végső képen. Mivel a valóságban az adott tárgy felületét az anyaga szokta leginkább jellemezni, ezért ezt általában a Maxben is e felől közelítjük meg. Vagyis az egyes tárgyakhoz anyagokat rendelünk, és a material editor ezeknek a szerkesztésére szolgál, amely itt már szintén a központi szerkesztő része.

A Max többféle materiallal rendelkezik, bár ezek mind a Standard változatai. A Blend két material keverésére szolgál, ehhez vagy függvényt, vagy szürkeárnyalatú maszkot adhatunk meg. A Double Sided azt teszi lehetővé, hogy adott poligon egyik oldalán az egyik, másik oldalán pedig a másik material legyen (tehát a material rögtön 2-sided, vagyis kétoldalas is lesz). A Matte/Shadow material arra szolgál, hogy a helyén a háttérkép jelenjen meg, de a jelenet bármely objektuma erre vethet fényt/árnyékot, sőt akár mögé is kerülhet az ilyen anyagú tárgynak. Erről bővebben is lehet szó a későbbiekben, ha valaki igényli.

Multi/Sub-object materialt általában nem az editorban szoktunk létrehozni. Mint már említettem, a Max az egyes mesh tárgyakat részelemekre, sub-objectekre bontja. Minden face-nek, azaz poligonnak saját material ID-je, vagyis azonosítója lehet, ez alapesetben homogénen az 1-es. Lehetőségünk van azonban az Edit Mesh, vagy a Material ID módosítóval ezen változtatni, és utólag Multi/Subobj materialt rendelni hozzá. Az editor ilyenkor felsorolja nekünk, hogy melyik ID-hez milyen material tartozik, ezekbe belépve pedig a hagyományos módon szerkeszthetjük az adott anyagot.

Sokkal kevésbé körülményes módja a Multi/Subobj materialok létrehozásának, ha először külön tárgyakat készítünk el, sima materialokat rendelünk hozzájuk, majd az Edit Mesh attach funkciójával egyesítjük őket. Ilyenkor a program felajánlja, hogy a különböző materialokat material ID-kké konvertálja, és létrehozza a szükséges Multi materialt (vannak más lehetőségeink is, de általában ezt akarjuk). Két dologra kell azonban ügyelnünk ilyenkor: az egyik, hogy az attachelendő objektumok stackje legyen collapse-elve, mert ellenkező esetben a kész tárgyunknak egyetlen materialja lesz. A másik pedig, hogy nem árt ilyenkor külön behívni az editorba az így létrejött Multi materialt, és elnevezni azt, mert ha merge-elünk két scene-t, akkor ott nagy gondok lehetnek az azonos material nevek miatt. Én jó párszor megjártam, mire rájöttem, hogy mi a baj.

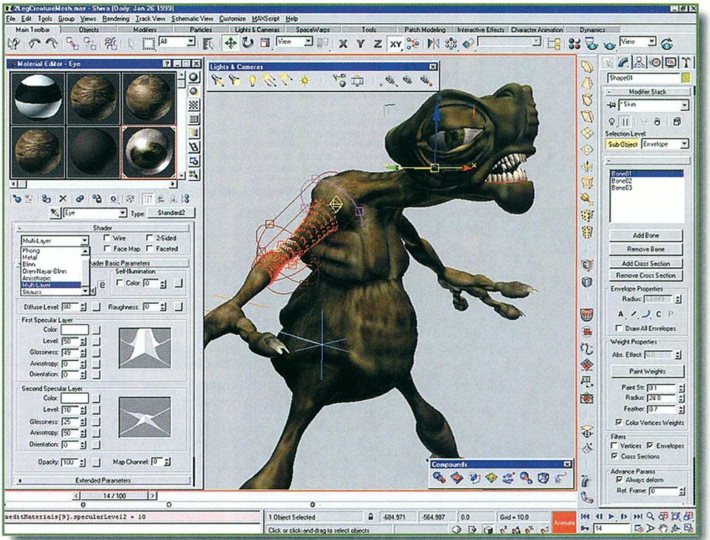
A Raytrace material a raytrace renderelő rutin meghívásának egyik igen elmés megoldása. A program csak azokat a tárgyakat fogja trace-elni, amelyeknek a materialja ilyen, s ez sok időt spórolhat nekünk. A materialnak van pár saját tulajdonsága, amelyek a trace-elést szabályozzák, ezekről majd később.

A Standardról már volt szó. A Top/bottom pedig vízszintesen elfelezi a tárgyunkat (az edge-eket használja, s ha nincs elég poligon, akkor nem várt eredményeket adhat), és ez alapján lesz a tárgy alján és tetején különböző material.

A materialok kismillió tulajdonsággal rendelkeznek, melyek típusonként és shade-elő rutiononként is különböznek. Az áttekintés nagy vonalakban következik, a részletes kivesézés csak a mellékleten fér el.

Fontos még, hogy a materialok és a különféle mapek majdnem egyenrangúak, mindegyiknek lehet neve, és megtekinthetőek a material/map browserben. Ez remek segédprogram, amellyel a fenti dolgokat nézegethetjük a scene-ből, az editorból, bármelyik file-ból, meg ilyesmi - szintén túl hosszú téma az újságba kerüléshez.

A legelső tulajdonság a material neve. Nem szerepelhet egy scene-en belül két azonos név, ez két scene összefésülésekor (merge) konfliktust is okoz. Ilyenkor el kell döntenünk, hogy a már betöltött vagy a merge-elt materialt akarjuk-e használni; gyakran egyik megoldás sem jó, mert véletlenül két material is viselheti ugyanazt a nevet. Ezért célszerű minden materialt úgy elnevezni, hogy vonatkozzon az őt

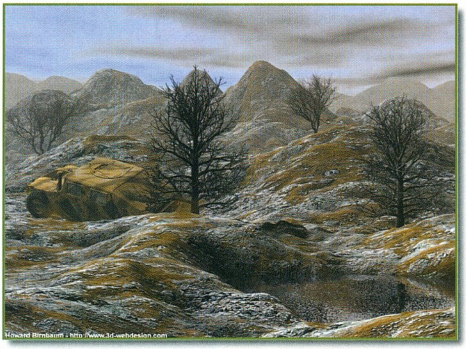



- Lapzárta után érkezett a fenti kép a Max3-ból.

viselő tárgyunkra is, és ha többször is fel akarunk használni egyet, akkor mentsük ki material librarybe, majd onnan töltsük be a másik scene-be. A material library - mint azt a neve is sugallja - olyan adatbázis, amely materialjainkat név szerint tartalmazza. Ebből több is lehet, a default a 3dsmax sajátja, amelyben vagy száz előre gyártott material van (kezdőknek érdemes végignézegetni, haladóknak szintén). Az áttekinthetőség kedvéért nagyobb munkákhoz létrehozhatunk saját libraryt is, de a default nem foglal annyi memóriát, hogy letiltsuk a betöltését.

A material egyik meghatározó tulajdonsága, hogy milyen árnyékoló algoritmust használ. Ebből a Max 2-ben négyféle van, a Blinn a default. Ez tulajdonképpen annyiban különbözik a régi Phongtól, hogy a felületi becsillanás kisebb és gyengébb. Valószínűleg azért került a programba, mert sokan panaszkodtak a 3D Studiós képek műanyagszerűségére. A Constant legfontosabb tulajdonsága, hogy nem végzi el a poligonok smooth-olását, cserébe gyors. A preview renderelésekhez jöhet jól, amikor a fényviszonyokat már nézni akarjuk. A Phong talán nem szorul különösebb ismertetésre, máig a legelterjedtebb algoritmus, finom beállításával nagyon szép eredményeket lehet elérni. A Metal pedig a 3D Studio sajátossága, fémesebb becsillanásokat hoz létre a felületen, és a paraméterei kicsit eltérőek. Fémekhez vagy ezt, vagy a Ray-trace materialt érdemes használni. A Gouraud kiesett, pedig néha jól jönne, pl. ha real-time 3D-hez modellezel.

A shade-elés mellett a szín a másik fontos tulajdonság. Ez általában a legtöbb material esetén kevéssé számít, mivel a gyakorlatban szinte minden tárgyat beborítunk valamilyen textúrával. Azonban a fémek, üvegek, műanyagok tipikusan mapping nélküli anyagok, esetükben tehát fontos, hogy milyen színeket használunk. Általánosságban óva intenék mindenkit a nagyon tiszta, élénk színektől. A természetben csak kevés dolog meri magára kifejezetten felhívni a figyelmet, és még a virágok, mérgező állatok és hasonlók esetében sincs teljes tisztaságú festékanyag. A value és saturation tolókákat tehát ne nagyon vigyük 250 fölé (a hue egyébként a fény hullámhosszát adja meg). A tárgyon háromféle szín is beállítható. Az első az ambient, amely a tárgy ambient fényben látható színét adja meg. Az ambient ugye a fény szóródásának szimulálására szolgál, és a tárgyunkon ezt a színt célszerű sötétebbre és fakóbbra venni a következőnél. Ez a diffuse szín, a tárgy színe direkt, fehér színű megvilágításban. Tehát alapvetően




ilyen színűnek fogjuk látni, bár a valóságban a tisztán fehér fény ritka. A specular pedig a felületi becsillanás színét adja meg, ez szinte minden esetben fehér, bár a value és saturation értékek kicsit ingadozhatnak a 255-től lefelé. Érdekes hatás érhető el, ha nagyon elszínezzük. Metal shadingnél nincs lehetőségünk a csillanás színének megadására, azt a program a másik kettőből automatikusan számítja.

A filter a negyedik, különleges szín. Ha a tárgyunk átlátszó, akkor a filter lesz az anyagának a színe, ilyenre festi meg a mögötte lévő tárgyakat, és ray-trace árnyékvetésnél az árnyéka ilyen színű lesz. Általában célszerű összehangolni a tárgy színével, de néha különleges hatások eléréséhez, és egyes egyedi esetekben a használata fontos lehet.

A következő két lényeges paraméter a felületi becsillanás (teljes nevén specular highlight) meghatározására szolgál. A shininess adja meg a görbe köverségét, a shininess strength pedig a magasságát. A görbe alakja határozza majd meg a csillanás erősségét és méretét - minél szélesebb, a fény annál nagyobb kiterjedésű, annál nagyobb térszögből látható sík felületen, és minél magasabb, annál erősebb lesz. Szerencsére a példatárgy gömb alakú, így meglehetősen jó fogalmunk lehet a majdani eredményről.

A self-illumination a tárgy megvilágítástól való függését határozza meg. 100-as érték esetén a tárgy a fényektől teljesen függetlenül, rendes erősséggel látszik, de teljesen megszűnik rajta az önárnyék (ha nem érted, próbálgasd kicsit - ez egyébként az egész cikkre is vonatkozik). Általában fényt kibocsátó tárgyakra, például villanykörtére vagy szentjánosbogár hátsó felére érdemes alkalmazni.

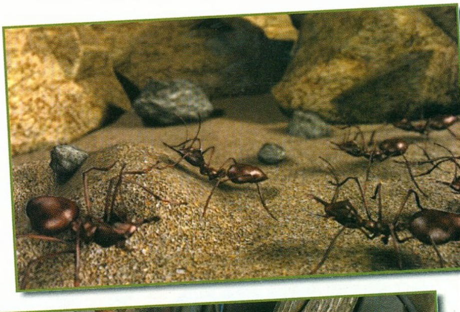
Az opacity pedig a tárgy átlátszóságát szabályozza. 100 esetén nem átlátszó, 0-nál pedig egyáltalán nem látszik. Fontos, hogy átlátszó tárgyak esetében alapértelmezés szerint a tárgy másik oldala nem látszik, amihez be kell kapcsolni a 2-sided opciót. Ezt egyébként megtehetjük a material, vagy akár a face-ek esetében is. Ez utóbbival megint csak mindenféle trükköket lehet csinálni.

Az Extended parameters rollout rejt néhány külön funkciót is, például az átlátszóság típusát határozhatjuk meg, amiről egyelőre annyi elég, hogy filter esetén átszínezi a hátteret, additive esetén pedig hozzáad ahhoz: ilyenkor az átlátszó tárgyunk sokkal jobban látszik. A ray-trace IOR a fénytörési indexet jelenti, ez minden anyagra más és más. Elvileg már foglalkoztam vele a víz téma során még tavaly, mindenesetre ez is ki lesz kicsit fejtve. Itt adhatjuk meg a rácsvastagságot, ha wireframe renderelést állítottunk be kicsivel feljebb, ekkor ugye a tárgyunk megjelenítése drótvázas lesz. Kisebb részletek modellezésére ez a trükk remekül használható, ha pedig nem elég, akkor is van megoldás (az egyik beépített plugin, a Lattice - de erről is majd máskor). Végül a reflection dimming azt adja meg, hogy a tárgyon létrehozott tükröződéseket a program mennyire mossa el.

És itt most egyelőre abbahagyom. A következő számban megtekintjük a Ray-trace material sajátosságait, valamint megnézzük a mapeket és egyéb tulajdonságokat is. A mellékletre vonatkozóan nem merek ígérgetni; a tervek között az előző számbeli elmaradás (lensflare-ek és hasonlók), valamint a material editor referencia-jellegű leírása szerepel.

Addig is kitartóan maradok a

*Laa-Yosh*
*Laa-Yosh@mail.datanet.hu*



# SurRender 3D



A Guru és a 3D mindig is jóban voltak egymással. Biztos mindenki emlékszik még a kezdetekre, amikor Shoe arra a kijelentésre mert jutni, hogy a rejtélyes „3dfx" lesz a PC-s játékok jövője. Azóta alig telt el két és fél év, és máris annyi minden történt, hogy az egész újság kevés lenne leírni. A mai kártyák teljesítménye elképesztő magasságokba tör, a játékok egyre szebbek lesznek, a tempó pedig még mindig nő. Közben mi is tartottuk a lépést, és az újdonságokról igyekeztünk folyamatosan tájékoztatni benneteket. A Guru körüli változás, amint az a CeBiten azonnal észlelhető volt, sokat segít abban, hogy ezt a jövőben is hozhassuk.

Ennek köszönhető az a demonstrációs anyag is, amelyet Sósbanya ajánlott a figyelmembe a minap. „Valami 3D-s dolog, érdekesnek tűnik, meg kéne nézned", mondta, én pedig megtettem, és nem is bántam meg.

## A LÁTVÁNY

A SurRender név nem sokat mondott nekünk, és elsőre ötletünk sem volt, hogy mivel is állunk szemben. A technológiai demók nagy mennyiségű dokumentáció társaságában érkeztek, de érthető módon először a látványra voltunk kíváncsiak, így hát a .bat file-okkal kezdtük. Az első alkalmazás elindítása után rögtön kinyitott néhány státus-ablakot, pontról pontra kiírva mindenféle modulok betöltését, inicializálását. Kicsit a Doom első elindítására emlékeztetett, és magamban picit el is gondolkodtam, hogy vajon nem valami hasonló kaliberű dolog kezdetét látjuk-e. Aztán elindult az Ok Hits című alkotás, és egy ideig nem is figyeltem másra. A demo alapvetően a látványosságra épített, a kamera különös tájon vezetett végig, furcsa sziklák, folyók és barlangi tavak, léghajó, repkedő denevérek, egy vár, mindez sejtelmesen megvilágítva. A látottak felett azonban - mintha valami szemüvegen keresztül néznénk - minták futottak, igazából le sem tudom írni milyenek - talán a pszichedelikus a megfelelő szó. Mindehhez remek zene szólt aláfestésképp, és úgy általában az egész nagyon igényesen volt elkészítve.

Ahol aztán igazán leesett az állam, az a technikai demonstráció volt. A kamera először olyan fürdőszobában körözött, amely alaposan be volt rendezve mindenféle tárgyakkal. Képek a falon, üvegek a kisszekrényben, törülköző az akasztón, kacsa úszik a kád kicsit hullámzó vizében. Minden csap, cső és kupak alaposan ki volt dolgozva, a rengeteg poligon kissé le is terhelte a szerkesztőségbeli gép 300-as processzorát. Az igazán döbbenetes azonban az volt, hogy a csempézett falak és a tükör is valós időben visszatükrözte az egész szobát, összesen tehát még négyszer láthattunk mindent! Azt hittem, ezt már nem lehet felülmúlni, de aztán a kamera közelről is megmutatott minden tárgyat, például a mosdókagylót vagy a vízcsapokat. Láttam már élethűen megvalósítva ilyesmit, és ez nem is volt annyira valószerű - na de a gép az egészet ott számolta ki, real-time-ban meg minden! Remélem, látszik majd a mellékelt képeken is...

A második helyszín pedig lakás volt. Itt igazán a rendkívül élethű megvilágítás volt meggyőző, amely természetesen máshogy nézett ki a kandalló környékén a nappaliban, mint a lámpa alatt a folyosón. A rengeteg poligon itt is megvolt (például a hatalmas fotelek kidolgozottsága lepett meg) és a szobák alaposan be voltak rendezve: üvegasztalok, vázák és szobanövények álltak mindenhol. Közben jópofa feliratok tájékoztattak minket nagy vonalakban a SurRenderről.

Még egyszer le kell írjam, hogy minden félelmetesen jól nézett ki, különösen hogy real-time megvalósításról van szó - a kis felbontású screenshotokat könnyen renderelt képeknek lehetett nézni első látásra, holott mindez igen meggyőzően mozgott...

## A TECHNOLÓGIA

A CD-t természetesen rögtön hazavittem, és először azt sikerült megállapítanom, hogy a folyamatos futáshoz bizony komoly videokártyára van szükség. Szegény FireGL a 320*200-as felbontást bírta csak el, de ezen igazából nem is lehetett csodálkozni. Csongi megnyugtatott, hogy az otthoni TNT-jén a dolog teljesen jól ment, a tesztelt V3-ról nem is beszélve.

Alaposan megtekintve a demókat, végül a több megányi Html file átnézésébe kezdtem, és bizony nem egyszer hűltem el közben. Noha a leírás elsősorban programozóknak szól, azért most megpróbálom röviden és érthetően közreadni, amit megfejtettem belőle. Először is, a SurRender objektum-orientált, nyílt architektúrájú 3D-s vizualizációs API (programozási felület), és a finn illetőségű Hybrid Holding fejlesztette ki (sokan közülük a demoscene tagjai voltak!). API, de meglepő módon nem olyasmi, mint az OpenGL vagy a Direct3D.

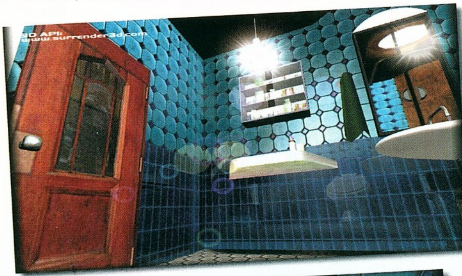
A mai programok, főleg a hihetetlen mennyiségű kód áttekinthetősége és kompatibilitási okok miatt, úgynevezett layeres vagyis réteges felépítésűek. Legalul található az operációs rendszerünk, mely önmagában is több rétegből áll (ide tartoznak például a driver programok is), aztán szépen építkezve jönnek a további alkalmazások. E rétegek között a kommunikáció állandó, nagyon szabványos hívásokkal történik, amelyek különböző feladatok teljesítését kérik az alsó layertől vagy éppen eredményeket adnak vissza annak.

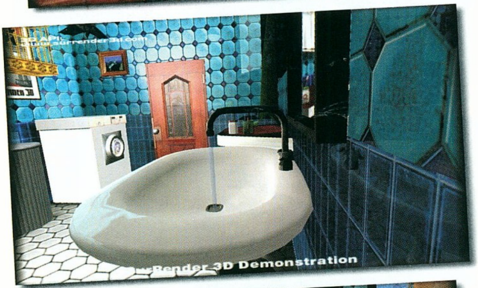
A 3D-s programok futására például maga a főprogram jellemző, amellyel a felhasználói inputot kezelő rész kommunikál felülről. A főprogram vezérli a 3D-s részt, amely a számításainak eredményeit átadja a Direct3D-nek. Az aztán a videokártya driverével kommunikál, hogy mi is jelenjen meg a képernyőn (mindez persze enyhén bonyolultabb a valóságban). Az egész kissé összetettnek tűnhet, de a létezésének több fontos oka van. Először is, a régi egyprogramos felépítéssel a mai PC-t összetettsége és sokfélesége miatt iszonyatos munka lenne kezelni, minden létező hardvert támogatni. Ma a gyártók maguk írják a vezérlőprogramokat a termékeikhez, a gépet magát pedig az operációs rendszer kezeli - a programozóknak csak egy felület van meghatározott ki- és bemenetekkel. Ez lényegesen leegyszerűsíti és lerövidíti a programfejlesztést, továbbá elvileg sokkal jobb eredményeket is szül.

Az OpenGL, a Glide és a Direct3D úgynevezett low-level API, vagyis közvetlenül éri el a hardvert, és csak a meglévő adatok képpé

változtatását végzi el. A SurRender high-level API, vagyis ezeken felül helyezkedik el. A fő különbség a low- és high-level megvalósítás között olyasmi, mintha valakinek csak azt kellene megmondani, hogy főzzön teát (mert valaki már megtanította rá!), vagy lépésenként kellene mindenre utasítani.

A legjobban talán az engine-ekhez lehetne hasonlítani, mivel egy sor funkciót képes végrehajtani, amelyeket a programozónak egyszerűen csak meg kell hívnia. Mégis, a Quake-engine klónnál jóval többről és ugyanakkor kevesebbről van szó - az SR önmagában még nem fog működni.





## SURRENDER

Az SR tulajdonképpen C++ nyelven írt class library, vagyis programozási objektumok gyűjteménye, amelyek tartalmazzák az őket kezelő algoritmusokat, eljárásokat is. Négy éves fejlesztés eredménye, és azt kell mondjam, hogy bizony jócskán előre mutat.

Maga az API több részből épül fel, és rengeteg extra szolgáltatást tartalmaz. A Scene Graphja leegyszerűsíti a jelenetek objektumainak (kamerák, fények, tárgyak, hierarchiák) kezelését. Erdő létrehozásához például minden fát külön kellene létrehozni és tárolni, a Scene Graph viszont lehetővé teszi a másolatok elkészítését. A program akkor is ezt használja, amikor előkészíti a jelenetet a rendereléshez, például a világítás lekezeléséhez.

Tartalmaz egy alacsony szintű közvetlen részt is, amely a megjelenítést Glide-on, D3D-n, OpenGL-en vagy akár szoftveresen is képes elvégezni, kihasználva bármilyen hardveres gyorsítási lehetőséget. A jó az egészben az, hogy az alkalmazás használhatja az alacsony és a magas szintű részt is, sőt akár mind a kettőt egyszerre. Ez ugyanis a SurRender egyik nagy erőssége: az egész kód teljesen publikus (már akik megveszik, azoknak), és szabadon módosítható ugyan, de sokkal egyszerűbb újabb részeket, classokat hozzáadni. A szoftveres renderelés sem elhanyagolható képesség, kevés játék adható el nélküle. Ráadásul a mai gépek közül sok rendelkezik első generációs kártyával, amelyeknél a 3D gyorsított verzió akár lassabb is lehet.

Figyelemre méltó a Vector Processor, amely a 3D-s matematikai műveletek elvégzésére szolgál. Itt ugyanis lebegőpontos vektor- és mátrixalgebrára van szükség, aminek nemhogy a programozása, de a puszta megértése is igen komoly feladat. A SurRenderben elég csak beírni a programsort a művelettel, és az API majd elvégzi azt. És ez még semmi, ugyanis a rutinnak minden mai fontosabb processzorra külön assemblyben megírt és kézzel optimalizált változata van, amelyet futás közben, magától választ ki. Az SR-ben tehát nem gond a 3Dnow vagy az SSE támogatása a fejlesztők számára. Az eljövendő PIII-asokra a játékok sosem látott részletességgel készülhetnek majd.

Az API-hoz csomó funkció tartozik, melyek a 2D-s képeket, textúrákat kezelik. A program a betöltést, konvertálást, MIP-map készlet elkészítést és a videokártya irányítást is maga végzi, a fejlesztés során ezekkel sem kell törődni. Van még benne egy rakás eszköz a 3D-s modellek kezelésére is, a fontosabb formátumokat támogatja és a saját belső rendszerére le is fordítja. A textúra-tömörítést is kihasználja majd, aminek valószínűleg sok S3 tulaj fog örülni.

Mindez alapvetően a programozók munkáját segíti, így nem kell majd foglalkozniuk az új hardverek támogatásával, a már százszor megírt programrészek újra megírásával. Ráadásul - amint az a demókból is kitűnt - a legtöbb ilyen részt kifejezetten magas színvonalon készítették el.

Az SR a megjelenítés terén képes olyan dolgokra, mint a specular highlights, vagyis felületi becsillanás. Különféle tükröződéseket is kezel, nagyon intenzíven használva a multitextúrázást (sokat profitálhat az év végére ígért kártyák esetleges quad-textúrázó képességéből). Támogatja a matematikai textúrákat (tűz, víz remekül készíthető így),

***Bump mapping: ez kis csalás, amikor is a renderelés során a modell önárnyékát szürkeárnyalatú textúra alapján utólag módosítják. Előnye, hogy könnyen megvalósíthatók vele olyan apró részletek, mint ráncok, rücskök vagy karcolások. Hátránya, hogy lapos szögből látva a felületet semmi sem látszik belőle.***

***Bezier spline: az ezekből felépített modelleket nem merev poligonok, hanem sokkal szabadabban manipulálható görbék alkotják. Ezek ugyan a rendereléskor poligonokká lesznek felbontva, de például a gép teljesítményétől függően változtatható a felbontásuk, és új távlatokat nyitnak az animációban.***

***Fraktálok: a textúrát nem pixelekből álló bitmap, hanem matematikai egyenlet határozza meg. Előnye, hogy kevés memóriát igényel, és nem esik szét pixelekre közelről nézve; hátránya, hogy szabálytalan mintákat (például az emberi arc) nem lehet megvalósítani vele. Az Unrealben tűz és víz készült ezzel az eljárással, de számíthatunk föld, fű, szikla és robbanás-textúrákra is a jövőben.***

ÚJ TECHNIKÁK

*Jelenleg a piacot a Quake-engine dominanciája jellemzi. Már megjelent a Sin, a Half-Life, nyakunkon a Kingpin, az Anachronox és a Daikatana, amelyek ezt több-kevesebb módosítással használták fel. A Q3 új lehetőségeket nyit majd a görbe felületekkel, és Carmack a megjelenés után várhatóan tovább fog dolgozni.*

*Ugyanakkor a konkurencia egyre erősebb. Az Unreal sikere ugyan elmaradt a várttól, de a Quake-nél sokkal szebb látvány érhető el vele, főleg a fények modellezése kiváló. Az engine pedig máris olyan nagy neveket hajt majd, mint a Duke Forever, az X-com Alliance, a Navy Seals és a Wheel of Time. A Lite-tech szépen teljesített a Blood2-ben és a Shogóban, a láthatáron pedig feltűnt néhány nagyon komoly versenyző: a Max Payne, a Messiah és lassan elkészülő a Prey is.*

*Az engine licenszelés elvileg jelentősen megkönnyíti a játékok fejlesztését. Az egyetlen probléma az, hogy sokaknak máris csömöre van az FPS-ekből, és ezek a motorok nem igazán tesznek lehetővé más játékstílusokat.*

FIRST PERSON ENGINE

mindenféle ködöt és fényforrást, valamint árnyékoló (shade-elő) rutint.

Ugyanakkor olyan, a teljesítményt és a végeredmény kinézetét alapvetően befolyásoló funkciók, mint az árnyékok, az ütközések vagy a fizikai rendszer, nem kerültek bele. Ezeket az egyéb extrákkal, mint a részecske-rendszerek, bump mapping vagy a Q3-ban használt görbe alapú modellek, az API nyílt felépítése miatt könnyedén meg lehet azonban valósítani.

A programozókat segítendő, bőségesen mellékelnek hozzá kidolgozott példakódokat, amelyeket kis módosítással akár rögtön bele is lehet építeni a készülő programokba.

Tudni kell, hogy ezek a divatos új 3D-s technikák még a fejlődés állapotában vannak, és nincs egyértelmű, elfogadott megvalósítási eljárásuk.

A SurRender a lehető legegyenesebb utat választja, a lehető legkönnyebbé téve a létrehozásukat. A programozók megírhatják a saját verziójukat, vagy akár mások által kifejlesztett kódot is vásárolhatnak, és egyszerűen beépíthetik a meglévő programba. Ennek érdekében a Hybrid kapcsolatban áll jó néhány olyan céggel is, amelyek a fenti feladatok megvalósításának matematikai hátterét kutatják.

Az SR multiprocesszálást is támogat. Ez nem csak a többprocesszorosnak tekintett gépek esetében jön jól, hisz a CPU és a videokártya önmagában is multiprocesszoros környezet - manapság a CPU még gyakran vár a videokártyára, holott közben dolgozhatna is.

Előnyösnek tartom, hogy az SR több platformot is támogat. Jelenleg az Intel kompatibilis és az Alpha processzorokra van kidolgozva, de készül az N64 és a Dreamcast verzió is, az operációs rendszerek terén pedig a Linux és az SGI Irix változat lehetséges.

A legjobb pedig, hogy az SR nem kész, végleges termék, hanem a fejlesztés állandóan folyik.

A megvásárlása gyakorlatilag a programozó csapat kibővítését jelenti, és elhárítja a veszélyt, hogy a manapság gyorsan állást változtató munkatársak miatt a projekt is elvesszen. A licensz megvásárlása után minden további költség nélkül élnek majd az olyan szolgáltatások, mint az állandó update, az on-line help a fejlesztők felé telefonon, e-mailben és levelezőlistán. Amikor új hardver jelenik meg, az SR fejlesztői beépítik a támogatását, aztán szétküldik az update-et, a játékfejlesztők

pedig rögtön adhatják ki a patchet. És bizony a finnek nem viccelnek, a maximalizmus még nem a megfelelő kifejezés rájuk. Felsorolni szinte lehetetlen, hogy ki mindenkivel működnek együtt: az összes processzor- és 3D chip gyártóval (köztük a Glaze3D szintén finn fejlesztői!), és jó pár játékfejlesztő céggel.

De mire is jó ez annak, aki csak játszani szokott a gépén? Nos, az SR hatalmas adag gondot levesz a fejlesztők válláról, akiknek nem kell a teljes 3D-s részt megírniuk, de nem is csukják magukra a kaput valamelyik konkrét engine megvásárlásával (szimulátort írni a Quake engine-re pl. meglehetősen nehéz lenne). Az így felszabadult anyagi és emberi erőforrásokat pedig a tartalomra koncentrálhatják, ami remélhetőleg jobb játékokat eredményez majd. Az assembly kód hosszas fejlesztgetése helyett figyelhetnek majd a sztorira, a tartalomra is, manapság ugyanis a csillogó-villogó, de üres csodák dömpingjét elnézve sokan teszik rossz helyre a hangsúlyt.

A fejlesztési idő lerövidülése sem utolsó szempont. Az Unreal vagy Dungeon Keeper-kaliberű késések, elodázások ma már nem igazán engedhetők meg sem anyagi, sem technikai okokból (a konkurenciáról nem is szólva).

Eleget hintettem már itt nektek, jöjjön néhány konkrétum: a Supreme Snowboarding hamarosan megjelenik, és igen szépre sikeredett. A Starlancer SurRenderel készül, s jó esélye van arra, hogy látványban minden mai űrszimulátort verjen. SR-rel írják a régóta várt Wizardry 8-at is, és bizony nemcsak az elfogult Mocsy szája maradt tátva a képek láttán, hanem mindenkié. Harri Holopainen, a projekt manager több játéknevet egyelőre nem árult el, ellenben kaptunk néhány cégnevet. Az Accolade régi motoros a szakmában, az Infogrames és a Trylobyte neve is ismerősen cseng, és bizony a Virgin és a Westwood is vett már licenszet. Az E3 valószínűleg további komoly fejleményekkel jár majd, úgyhogy mi is nyitva tartjuk majd a szemünket, és tájékoztatunk titeket mindenről. Az első játékok a télen érkeznek, hát bizony alig várjuk őket.

*Laa-Yosh*
*Laa-Yosh@mail.datanet.hu*

# Diamond Viper V770

## A 32-BITES GYAKORLAT ÉS AZ ÖSSZETETT BAJNOKA

Az nVidia tavaly ősszel piacra dobott Riva TNT chipsetét és az arra épülő kártyákat nagy várakozás előzte meg. A különálló 3D gyorsítók mellett gyengécske teljesítményt nyújtó 2D/3D kártyák piacán ettől a chipsettől várták az áttörést. A fejlesztők kiváló 2D/3D értékeket és képminőséget ígértek, és elsőként dobtak piacra olyan chipsetet illetve kártyát, mely a 32-bites színmélységű renderelést is tudta. A TNT chipsettel az egyetlen igazi gond az alacsony 90/100 MHz-es órajel volt.

Az idei Cebitre ígért TNT2-től mindenki azt várta, hogy a most már 0.25 mikronos technológiát használó gyártás miatt az órajel majd feljebb kúszik, és így arányosan gyorsabb chipset lesz. Ez azonban tévedés volt, mert a TNT chipsetet teljesen átdolgozták. A TNT2-be számos fontos újítást építettek be, a rendering pipeline-t optimalizálták, ami egymagában mintegy 15%-os teljesítmény-javulást eredményezett, és az órajelet megemelték a várakozásoknak megfelelően. A végeredmény igen meggyőzőre sikeredett – a jelenleg a piacon levő chipsetek között a TNT2 méltán végez az élen.

A grafikus chipset gyártók által kreált legújabb divatnak a TNT2 készítői is behódoltak, így a chipset többféle órajelű változatban kerül egyidejűleg piacra. A legkisebb 125 MHz-en megy, míg a legnagyobb órajel a 175 MHz. A TNT2-n a chipset és a memória órajele eltérő lehet, és ezt a kártyagyártók hatékonyan ki is használják.

A Diamond mindig is híres volt arról, hogy igyekezett adott technikából a maximumot kihozni a hardware és a driverek optimalizálásával, és ezt a hagyományt a Viper V770 esetében is tovább éltették.

A tőlük eddig is megszokott kifinomult drivert polírozták fel még inkább: a kártya optimális beállítására (tweak) számos kapcsoló áll rendelkezésünkre, és az eddigiekhez képest újdonságot jelent, hogy a driver rövid megjegyzésekkel segíti, hogy az adott kapcsolónak mi is a szerepe, illetve kis animációk jelzik előre a módosítás hatását. Természetesen a kísérletezés biztonságossága érdekében nem hagyták el a default gombot sem.

A Viper V770-en TNT2 Ultra Chipset dolgozik 175 MHz-es órajelen, és a RAM-ot emellett 200 MHz-en hajtják. Ez utóbbihoz új RAM-gyártó partnert kerestek, akitől 5 ns-os RAM-modulokat vettek erre a célra.

A TNT2 chipset számos korszerű technikát támogat. A renderelést illetően a 175 MHz-es órajel melletti 32-bites színmélység és single pass multitexturing egyidejű használatának előnyeit lehet ecsetelni. Többek között ennek eredménye az, hogy míg a TNT chipset teljesítménye a 16-bites üzemmódról az azonos felbontású 32-bites üzemmódra való átváltáskor még 50%-os visszaesést szenvedett el, addig a TNT2 esetében ez már csak 10-20% között marad. Ez pedig azt jelenti, hogy a kártya 32-biten 800*600 felbontásban is képes elérni, esetleg meg is haladni a mágikus 60fps értéket (Direct3D alatt futó játékok mellett végre az OpenGL-es játékokban, pl. a Quake II-ben is). A TNT2-vel és a ViperV770-nel így végre beköszöntött a játszható frame-rate -en futó 32-bites színmélységű játékok korszaka.

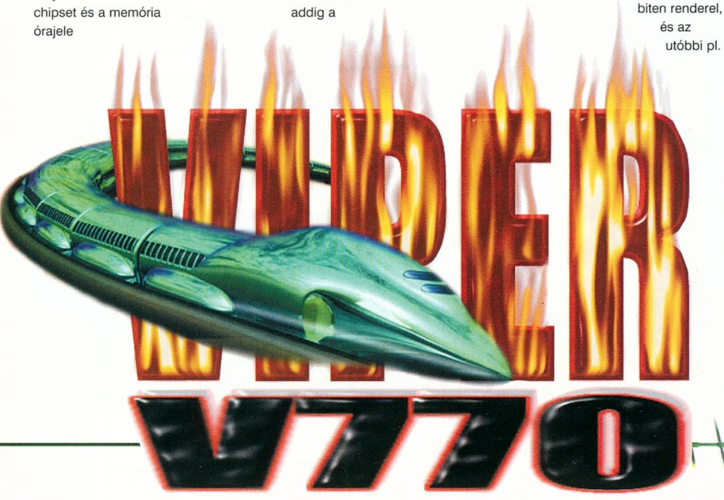
| Diamond Viper V770 | |
|---|---|
| Chipset | nVidia Riva TNT2 Ultra |
| Órajel | |
| Chipset | 175MHz |
| Memória | 200MHz |
| RAMDAC | 300MHz |
| AGP 4X | igen |
| AGPTexturing | igen |
| Maximális Textúra-méret | 2048*2048 |
| Rendering | 32-bit |
| Z/Stencil Buffer | 32-bit |
| Maximum 3D felbontás Z-bufferrel | 2048*1536 |
| Poligonok számítás | 7 millió tr./sec |
| Bump Mapping (hardware) | igen |
| OpenGL Support | Open GL ICD |

A 32-bites renderelés komoly technológiai előrelépést jelent, de a képminőség ugrásszerű javításában a textúrák maximális méretének megnövelése is nagyon fontos faktor. Az eddigi maximum 256*256 pixel méretű textúrák helyett a TNT2 akár 2048*2048 pixel felbontású textúrákat is képes kezelni. Ennek jótékony hatását első ízben az Unreal Tournament és a Quake III játékokban élvezhetjük majd. Mindkettő 32-biten renderel, és az utóbbi pl. 512*512 pixeles textúrákkal dolgozik.

A 32-bites renderelés mellett a TNT2 a textúra-mozgatás terén is a jövő technológiáinak felületét karcolja. Támogatja a Camino chipset megjelenésétől fontossá váló AGP 4X üzemmódot és az AGP texturing eljárást, melyek együttesen lehetővé teszik a textúrák gyors mozgatását. Ezek mellett a TNT2 elsők között vette fel a funkciói listájára a digitális LCD panel támogatását is. Rajta a 300 MHz-es RAMDAC, így 60 Hz-cel akár 2048*1536 felbontást is meg tud jeleníteni, és 32-bites üzemmódban 85 Hz-el 1920*1200 felbontású képet képes kibocsátani magából.

Az nVidia TNT2 Ultra chipsetre épülő Diamond Viper V770 kártya minden téren megmutatja, hogy a 3D gyorsítók versenyében első ízben sikerült az egyik cégnek és általa készített chipsetnek utolérnie, és néhány szempontból meg is haladnia a 3dfx aktuális modelljét. A Viper V770 a 2D/3D gyorsítók között jelenleg a legjobb teljesítményt nyújtja, és az összes jelenleg népszerűvé váló, az elkövetkező egy évben esetleg szükséges 3D megoldást már most készen kínálja a felhasználóknak. A korszerű 3D grafika PC-n jelenleg négy betűt jelent: TNT2.

*(x)*




**Pixel Multimédia**
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu
INFO

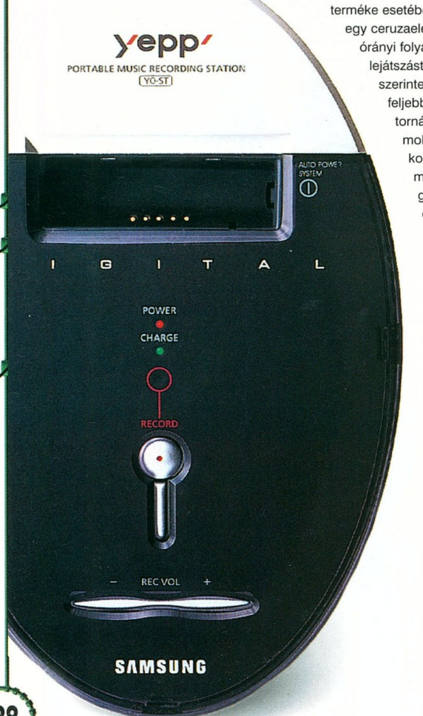
# Mp3: Hogyan tovább?



**HOGYAN TOVÁBB A KEZDETI LELKESEDÉS UTÁN?**

### A kezdetek.mp3: MPMan F-10, Diamond Rio, Samsung Yepp-széria

A dél-koreai Saehan Information Systems gyártja a kissé Ferraris típusjelzésű hordozható MP3 lejátszót, melynek ára az USA-ban nyitáskor nagyjából 200 dollár volt - ugyanannyi, amennyibe a kicsit később (1998 decemberében) piacra lépő Diamond Rio. Főbb szolgáltatásaikat tekintve megegyezők, 32 MB memória a számok tárolására, ami nagyjából félórányi majdnem CD-minőségű zenét jelent, illetve mindkét eszköz kibővíthető - igen borsos áron - 64 MB-os tárolóvá. A Rio a PC-kapcsolat és installáció/menedzselhetőség terén sokkal inkább felhasználó-közeli, mint a dél-koreai versenyző, viszont a Rióból hiányzó extra basszus beállítás lehetősége megvan az F-10-ben (bár ezt a GURU-nak nem állt módjában kipróbálni, a Riót viszont igen). A Rio a PC-kkel jóval gyorsabban kommunikál, mint az F-10, az MP3-ak áttöltése gépből a hordozható állomásba mintegy négyszer gyorsabb a Diamond terméke esetében (köhh). Az egy ceruzaelemmel 12 órányi folyamatos lejátszást (Rio) szerintem a jövőben feljebb fogják tornázni - lásd mobil telefonok korai és mostani generációi, esetleg az amúgy sem túl súlyos 70 grammból is tudnak a fiúk faragni. A low-end piacot értékelve említést kell tenni a Samsung hordozható lejátszóiról, melyek a Yepp név alatt sorakoznak: 16 (nem túl sok...), 24, illetve 40 megás flash memóriával felszerelt modellek, ez utóbbiba - a többi gyártótól kicsit elütő módon - FM rádió-tunert is raktak. Ugyancsak ez a dél-koreai cég gyártja a YO-ST-t, amely MP3 rekorder.




### A folytatás.mp3: Rio LE, Creative NOMAD

A Rio LE (Limited Edition) testesíti meg azt a terméket, amellyel a Diamondnak először ki kellett volna rukkolnia, mivel 64 MB flash memóriát tartalmaz, azaz az eszköz már alapból egy órányi jó minőségű zene tárolására alkalmas. Mindezért, illetve az 'ház' új színezetéért további 50 dollárt kell leszurkolni a kasszánál. A basszus-erősítés még mindig hiányzik (lásd előző havi számunkban soobana cikkét a Rióról, featuring anyázás), illetve semmi egyéb technikai újítás nem történt. Majd legközelebb... Ezzel a Limonádé Edittel szemben a Creative Labs. nemsokára piacra kerülő (talán a cikk olvasásakor már kapható) MP3 lejátszója - a NOMAD - már támogatja az LCD kijelzőn megjelenő számcímeket (erre a Riók nem képesek, szoftverfrissítés esetleg segíthetne rajtuk), alapból 1 órányi zenét tudunk rányomatni, és nagy újításként rövid szöveges memókat is fel tudunk majd vetetni vele (diktafon funkció). Mindezt 200 USD alatti áron, már bevezetéskor is - ebben a szegmensben is kezdődik az árverseny. Az F-10 esetében a leszármazók pediglen az MP-CL10, amely 40 MB-os Iomega Click! diszkeken fogja a muzaxot tárolni, illetve MPF-30, beépített digitális hangfelvevővel (a gyártók eléggé egy csónakban eveznek...).

### A nagy óriások útja.mp3: IBM-Sony együttműködés

Áprilisban került napvilágra, hogy az IBM elektronikus zene-menedzsment rendszeréhez (amely az MP3 vetélytársa lesz természetesen) a Sony copyright-figyelő szoftverét/technikáját fogja használni. A Sony cserébe termékeinek új vonalával fog jelentkezni, amelyek az IBM dekódolási technikáját alkalmazzák majd a zeneművek lejátszásához. Emberek, virtuális gigacégek kialakulásának történelmi pillanatait éljük meg... Az egész Kék Óriás-Sony megegyezés arról szól, hogyan lehet kontrollálni és minél jövedelmezőbbé tenni a Netes zenehallgatást és zeneletöltést.
A Sony persze a hardver terén is a saját dolgait preferálja, nyomakodik előre Memory Stickjeivel, amelyek

kiváltani hivatottak a most jelenlevő flash memory kártyákat.

**A monopolmajom esete.mp3: Windows Media Technologies 4.0**

Felébredt a szoftver-óriás is, elkezdte zavarni a már 5 éve zümmögő, de csak most veszélyessé váló darázs, potrohán az MP3 jelzéssel, és Windows Media Technologies 4.0 néven megalkotta a 'természetes ellenséget'. Az új MS szabvány körülbelül fele akkora fájlokat produkál ugyanolyan hosszúságú és minőségű felvételek esetében, mint az MP3, ezzel egyidejűleg, ha a Gates szoftver a minőségre megy rá, akkor pedig szebben szól - ennek igazolására a MS még a Fleetwood Macet is bevetette. A WMT 4.0 a Windows Media Rights Manager nevű alrendszert fogja használni, amely biztosítja, hogy minden szerző és forgalmazó hozzájusson az őt megillető pénzhez a felvételeinek terjesztése/terjedése okán. Figyelem emberek, alapigazság: egyre kevesebb cucc lesz ezen a Földön free (az anyagi javakat tekintve…)!

**A zenebirodalom visszavág.mp3: a2b Music**

Maguk a zenészek, producereik és egyéb kiszolgáló-személyzetük (akik húzzák a sápot a művészekből) is fel kívánnak lépni érdekeik védelmében. Ennek megvalósítására összeálltak olyan ipari óriásokkal, mint a Liquid Audio és az AT&T, és megalkották az a2b Music szabványt, mely előreláthatólag ez év decemberében fog debütálni Internet-szerte. A dolog itt is arra van kihegyezve, hogy csak bizonyos mennyiségű zsozsó leperkálása után jussunk hozzá kedvenc előadóink alkotásaihoz, mintha csak CD boltban vásárolnánk.

A mágikus szókapcsolat: copyright protection, vagyis szerzői jogvédelem. Valahogy nem tudom elítélni őket, persze attól az én életem sem lesz könnyebb, hogy egyre szűkebb keretekben tölthetek le .mp3 fájlokat. A szakértők igen szép jövőt jósolnak ennek a technológiának, bár nem rejtik véka alá: az MP3 bizony további fejlődésre és terjedésre van 'ítélve'.

**A dolgok jogi háttere.mp3: a megtorlás?**

Az átlagos felhasználó számára általában nem világos, hogy az .mp3 file hallgatása mikor jogszerű és mikor nem. Ha a saját CD lemezedről (most hagyjuk a többi hanghordozót, úgymint vinyl és szalag) nyomod át .mp3-ba a számokat, és te hallgatod, netán a te felszereléseden valamelyik barátod hallgatja - ez teljesen jogszerű. Tilos viszont ugyanezen .mp3 nyilvános lejátszása (persze senki sem fogja ellenőrizni, hogy egy nagyobbacska 'buliban' a hangrendszered milyen .mp3-akat nyom le), vagy bárkinek való kölcsönzése, illetve az indokolatlanul nagy számú sokszorosítása saját célra. Arról már szinte nem is beszélnék, hogy az meg pláne tilos, hogy más számára átmásold - ez evidens mindenki előtt. Sok Inet használóban - jogosan - felmerül a kérdés: sok site kínál nagy halom .mp3-at, ezeket most szabad vagy nem szabad letölteni (ha a törvény betűje szerint akarok eljárni)? Ezzel kapcsolatban nem lehet egyértelműen a-t vagy b-t mondani, mivel szituja válogatja. Mindenképpen érdemes elolvasni a számok linkjeivel kapcsolatos kísérő- és egyéb szövegeket. Ezek mellett a környezet felvilágosító hatással lehet: a MEGAWarez nevű site valószínűleg nem a Sony Entertainment hivatalos disztribútorai közé tartozik. Sokszor találkozhatunk számrészletekkel (az amerikai szokás alapján 30 másodperc), ezeket a legtöbb esetben nyugodt szívvel lehúzhatjuk a Hálóról, nagy valószínűséggel promóciós anyagok. Igaz, a lehetőségek hazájában elvileg még ezek a nyúlfarknyi anyagok is csak akkor free-k, ha meghallgatásuk zenekritikai, oktatási vagy kutatási(?) célokat valósít meg. Durva. A gyakorlati életben pedig mi van? Az, hogy ahonnan jó sebességgel le tudsz tölteni, és érdekel is az anyag, onnan le is töltöd - függetlenül attól, hogy a dolog legális-e vagy sem. Ezt pedig egyelőre senki sem tudja kivédeni.

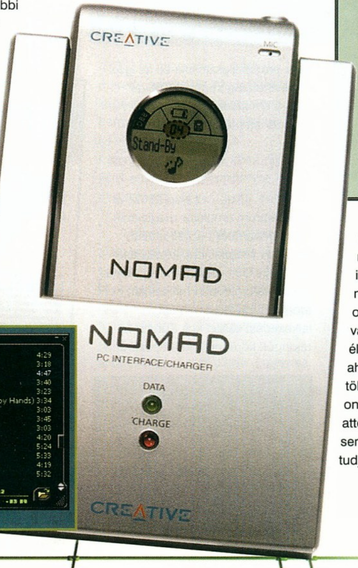
*tig da mix*

***A Lycos Inetes kereső nemrég elindított szolgáltatása segítségével hatékonyan lehet MP3-akat keresni a Weben. Mivel az elérhető fájlok többsége 'fekete', ezért a londoni székhelyű IFPI (International Federation of Phonographic Industry - Hanglemezgyártók Nemzetközi Szövetsége) azonnal beperelte a keresőt működtető Lycos Networksöt, illetve az MP3-ak felleléséhez segítséget nyújtó adatbázist szolgáltató, norvég illetőségű Fast Search & Transfer ASA-t.***

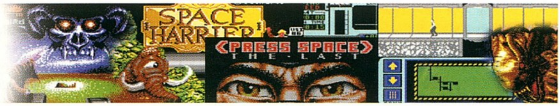
***Az Egyesült Államok jelentősebb lemezkiadóit tömörítő RIAA (Recording Industry Association of America) odáig ment el érdekeinek védelmében, hogy megbízást adott a Cyveillance nevű cégnek, hogy 'nyomozzon' a Weben illegálisan felrakott MP3-ak után, különös tekintettel a masszív MP3-warezer site-okra.***

***Lapzárta után érkezett: a Diamond Multimedia egyezségre jutott az Intertrust Technologies-zel, hogy a jövőben egyes termékeibe (RioPort) integrálni fogja annak Intertrust DRM (digital rights management) nevű szoftverét/technológiáját, mellyel az illegális másolatok készítése ellen lehet felvenni a harcot. Mindemellett a cég továbbra is gyártani fogja azokat a lejátszókat, amelyek nem tartalmazzák ezt az 'extrát'.***

JOGI ESETEK



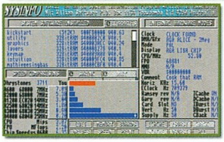
# Emulátorok




Az idei év eddig eltelt időszaka - hasonlóan a tavalyihoz - több tucat emulátor újdonsággal lepte meg e téma szerelmeseit. Mindhiába a fenyegetés, a perek, több site bezárása, a fejlesztés szinte megállíthatatlan.

## AZ AGA A MIENK

Nagy érdeklődés előzte meg a március 31-én megjelent első AGA-




s, WinUAE v0.88R1 Amiga emulátort. A Bernd Schmidt, Mathias Ortmann, Brian King, Toni Wilen négyes által fejlesztett program ezzel megtette a „végső“ lépést, és utolérte (hét év elmúltával) a Commodore utolsó - CD32, A1200, A4000 -, azaz az AGA Chipsettel rendelkező gépeit. Két héttel a WinUAE v0.88R1 megjelenése után az R2, majd egy hét múlva pedig az R3 javított változatok fokozták a Workbench rajongók lelkesedését. A helyzet azért nem ennyire idilli, mert sajnos több, igen súlyos „bug“ található mindhárom változatában. Az AGA-s programok többsége (főleg a demók) ha egyáltalán el is indulnak, egy idő után lefagynak, vagy jobb esetben egy-két effektet „elfelejtenek“ megjeleníteni. A legújabb WinUAE-ből a 68030-60 processzorok emulálása továbbra is hiányzik, és még mindig gondok vannak a hangemulációval.

**UAE újdonságok:**

„automunt“ hálózat és PC-egységek
Track-display és Power Led kijelzés
Átlagosan 5-10%-al gyorsabb
Picasso96 5-10%-os gyorsítása
Taszkváltásnál (minimized) opciók
MIDI lehetőség, pl. Bars'n'Pipes

Az UAE rajongók megnyugtatására azért elmondom, hogy a v0.88Rx sorozatú UAE-k csak próbafejlesztések, és az igazi - remélhetőleg immár 100%-os - AGA-s emulátorok a v0.9.0-val kezdődnek majdan.

## A Z80 SPECTRUM EMULÁTOR VISSZATÉRT

1991. július - az első Z80 v1.2-es Spectrum emulátor megjelenik, 1996. november - a Z80 utolsó, V3.05-ös változatának közzététele. Azt, hogy G.A. Lunter és csapata az elmúlt három évben mit csinált, nem tudni, mindenesetre óriási lelkesedést váltott ki a Spectrum rajongók körében a legnépszerűbb

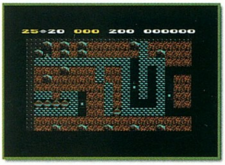
Speci emulátor v4.0-ás verziójának megjelenése. A leglényegesebb változást természetesen a Windows felülete jelenti, de az alapcsomaghoz mellékelik a DOS változatot is. De vegyük sorra a lényegesebb újdonságokat.

TZX v1.12 (general tape file format) komp.
Warajevo .Z80 betöltése
True VGA grafika támogatása (DOS)
CPU optimalizálás (PII)
AY hangchip javítások
ECP, LPT emuláció
Currah m-Speech emulálás
2 db. microdrive kezelés
Multiface 128
Beépített monitor/debugger

A már a v3.0-nál megszokott igen jó minőségű Speci emulátor lehetőségeit a szerzők tovább bővítették. Nagyon ajánlom mindenkinek kipróbálásra.

## WINDOWS95/98 PLUS/4 EMULÁTOR

Prievara Zsolt népszerű „Plusi“ emulátorát gondolom, már sokan ismerik és használják. A legújabb, immár Windows9x, DirectX változatának, a WinEMU (The C16/Plus4 Emulator) v0.45 emulátornak már a harmadik tesztváltozata jelent meg az Interneten. Az emulátor Windows verziója sok újdonságot egyelőre még nem tartogat számunkra a

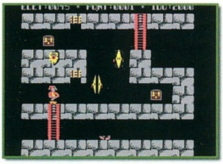


DOS változatához képest (F7 sebesség szinkronizálás, 50 Hz időzítés, screen capture), de mint Prievara Zsolttól megtudtam, a WinEmuban komoly fejlesztések várhatók. Pl. a D64 (diszk) emuláció is ilyen lesz. De akárhogy is van, jelenleg ez a leggyorsabb Plus4 emulátor. A legújabb változata letölthető a

http://www.szentes.hu/team/zsolt/c16.htm címről.

### ISKOLA SZÁMÍTÓGÉP = VIDEOTON TVC

Aki a 80-as évek közepén koptatta az általános iskolák padjait, nagy valószínűséggel találkozott a TVC személyi számítógépével. A Centrum által forgalmazott mikrokomputer ha nem is teljesen magyar fejlesztésű gép volt, mint pl. a Primo, a HomeLab vagy az



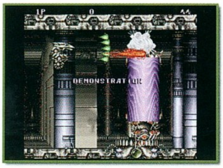
AirComp, de azért elmondhatjuk róla, hogy csak a mienk volt. A TVC free emulátora magyar fejlesztésű program, Tóth László munkája. Segítségével az eredeti TVC-s programok kb. 98 %-a futtatható minden gond nélkül. A szó szerinti utolsó, v2.12 változata már színes grafikával, hanggal, egér és joystick kezeléssel-emulációval rendelkezik.

### KONZOLVILÁG (CALLUS, RAINE ÉS A SZÍNES GAME BOY)

Az egyik legnépszerűbb játéktermi gép, a Capcom System 1 és 2 hardver emulálására képes Callus v0.42 (DOS/Win95) változata már ötven konzoljáték futtatására alkalmas (pl. Final Fight, Street Fighter II, 1941, Mercs stb.). A Bloodlust Software fejlesztette program grafikája a 320x200 -

800x600 felbontásra (256-32bit szín), digitális hang emulálására (YM2151) és ADPCM keverésre, valamint 68000, Z80 processzorok emulálására képes. A Callus sebessége tudásához képest egyszerűen lenyűgöző. A program talán egyetlen hátránya, hogy nem forgatja el a képet, s így több játék 90-fokkal elfordítva (hosszában) indul el épp úgy, mintha az eredeti konzol „fejre állított" monitora előtt állnánk. A Capcom System ROM-ok méretei 4 és 16 Mbyte között mozognak, ebből mindenki rájöhet, hogy nagyon igényes játékok jelentek meg erre a gépre.

A másik érdekes emulátor, a Raine az 1983-ban, Japánban megjelent Taito M68000 és M68020 konzolgépeket emuláló program. A Raine motorját a DOS UAE (68020) szolgáltatja, a hangemulációját (YM2610, M6295 stb.) pedig Hiromitsu Shioya írta. A



jelenlegi, v0.18 változata közel 100 féle Taito játék futtatására alkalmas, köztük olyanokra, mint például a Rodland, Cabal, Operation Thunderbolt, Rainbow Islands, Darius 2 stb. DOS felülete ellenére teljesen menüvezérelt, és messzemenően támogat mindenféle extra Raine és PC-s hardvert, pl. gamepad, Action Replay stb.

A Nintendo utolsó hordozható gépét - a színes Super Game Boyt emuláló programok sorra jelennek meg. A többnyire Japán fejlesztésű emulátorok, mint pl. a GBFAN98 v.09 (DOS/Win95) és a D-Boy v0.49

(DOS) az átlagosan 1-2 MByte méretű „színes" ROM-ok 80-90%-át képesek futtatni természetesen hanggal együtt. Az emulátorok kezelése és felépítése a hagyományos (fekete-fehér) Game Boyt emuláló programokéval megegyező.

Befejezésül megköszönném azt több tucat e-mailt, amelyet küldtetek a C64 és a Konzol-PC cikkekkel kapcsolatban. Továbbá szeretném felhívni az emulátor rajongók figyelmét arra a magyar nyelvű emulátor hírlevélre - emulevel@freemail.c3.hu -, mely az emulátor újdonságok mellett levelezési listát is tartalmaz.

*angler@freemail.c3.hu*

■ Megjelent a Basilisk II-es Mac-emulátor, mely a Mac II-es programok futtatására alkalmas. Christian Bauer, a program szerzője egyelőre csak az Amiga, BeOS és Unix változatokat készítette el.

■ Sorra látnak napvilágot az újabb és újabb UltraHLE ini-fájlok. A jelenlegi, V1.0.14-es segítségével immár 46 Nintendo64-es játék futtatható gond nélkül. Az UltraHLE kontrol panel (V.1.8), az UltraHLE Help, valamint az UltraHLE.ini szerkesztő programokkal pedig az emulátor beállításait (pl. Cheat, Glide2x stb.) szabályozhatjuk menüből.

■ A Bleem elnevezésű PSX emulátor 1999. március 22-én hivatalosan is megjelent. A program természetesen támogatja a 3DFX és a D3D kártyákat, valamint a 3Dnow! technológiát. A Sony egyelőre még nem reagált a hírre...

■ Jelenleg még csak híreket szivárogtattak ki a készülő DC-4-PC Beta3 – (Dreamcast) emulátorról. Ezek szerint a Virtua Fighter 3tb, a Climax Landers, a Sonic Adventures, a July, az Incoming, a Tetris4D és a Godzila Dreamcast játékok gond nélkül futottak. Futtatásához egy PII-400Mhz, DVD és Voodoo2 szolgáltatta az „erőt", igaz, hangja még nem volt.

■ A Mame v0.35 Beta 11 immár 617 játék futtatására alkalmas.

■ Itt az új VICE! Az április 24-én megjelent V1.00-ás változata (Linux, DOS, Windows) több újdonságot is tartogat a Commodore emulátor rajongók számára.

■ A legújabb CPC64 emulátor, a Win Ape 32 március végén jelent meg. A DirectX alapú program AY-3-8912 zene és Z80 emulációja egyelőre még kezdetleges.

■ Az emulátorok Franciaországban is divatba jöttek. Itt elsősorban a hazai, francia gyártású számítógépek emulátorai, a Thomson szériák a legnépszerűbbek. Az eddig megjelent MO5, TO7-70 és TO8 emulátorokat elindítva eddig számunkra teljesen ismeretlen gépekkel és programokkal ismerkedhetünk meg.

■ Készül a VMac v0.2 (DOS, Win9x) Macintosh emulátor, amely a tervek szerint már színes megjelenítést és hangemulációt is lehetővé tesz. A program utolsó változata, a V0.1.9.6 márciusban jelent meg.

HÍRCSOKOR

Emlékszel még?
CD1 - C64,C128,Plus/4,C16,VIC20,PET,Spectrum,ZX81,Z88, QL,SAM.
CD2 - Amiga,AtariST,Mac,Enterprise,konzol,60 számítógép emulátora.
"Régi" számítógépek legújabb emulátorai, segédprogramok, demok - egyéb programok, képek-zenék és még sok-sok minden pl."Számítógép Múzeum"
Érdeklődni: Németi Ferenc 1675. Bp, PF:116 Tel: 292-5870

# Három és felen az Ultrák ellen

Azt már a legtöbben tudjátok, hogy az nVidia által prezentált TNT2 chip jó kis rúgás a 3dfx (figyelmezzétek az új betűzést...) hátsó felébe. Még viccesebb, hogy mind a két cég ugyanazt a gyárat veszi igénybe szilikonjainak gyártatásához... Nekem azonnal az ipari kémkedés jutott az eszembe, bár nem lennék boldogabb a zaftos botránytól - csak gátolná az egyre jobb cuccok kigördülését a 'műhelyekből'. Az azonos gyár viszont mindenki számára sugallja a nagyon hasonló gyártási technológia használatát (amellett, hogy a chipek belső struktúrája természetesen erősen eltérő). Bizony ezért van az, hogy a TNT2-ből is létezik 'sima' és Ultra verzió, illetve a V3 chipekből van 2000-es, 3000-es, illetve nemsokára 3500-as 'alfaj'. Ha tovább olvasod cikkem, akkor tudni fogod, mire fel ez a nagy párhuzamosság.

Kezdjük ott, hogy miután valamelyik cég (nVidia, 3dfx) papírra álmodta új chipjét (esetünkben graf-kocka), és eljutott a fizikai megvalósítás szintjére, akkor már nagyjából sejti, hogy az architektúra milyen órajel (frekvencia) terhelést bír ki mind a grafchip, mind a memóriachipek oldaláról nézve. Ezeket az értékeket teszteli, majd az általa legoptimálisabbnak tartott beállításokat (a gyorsaság verzusz stabilitás szempontjából) tájékoztatásul közli a vele (szállítási, vételi) szerződést kötött cégekkel (STB, Diamond, Creative Labs, Hercules stb.), amelyek persze elkezdenek tesztelni és kísérletezni a saját szakállukra, mivel tudnak a többiek kártyái fölé nőni (némely esetben akár a költséghatékonyság rovására is). De fölösleges ennyire előrerohanni, inkább kicsit jobban rávilágítok arra, mi is történik magában a chipgyárban, mitől lesz Ultra aTNT2, vagy 3500 a V3 szilikon. Megvan tehát a véglegesnek tekinthető chip-design vagy architektúra, és a gépsor elkezdi gyártani. Mint tudjuk, a szilikon minősége változó, ezért a chipek minőségileg nem lesznek teljesen egyformák - ezt az ingadozást pedig a tesztsor hivatott szűrni és osztályozni. Mit tud ennek szakembere? Van olyan minimum érték, amelyen mindegyik chipnek futnia kell (a TNT2 esetében ez 125 MHz, a V3 esetében 143 MHz), illetve ha a memóriasebesség nincs összehangolva a chip belső órajelével (lásd TNT2, ellentétben a Voodoo3-mal, amelyben ez a szinkron létezik - egyik technológiát sem hozhatjuk ki tuti győztesnek, hisz mindkettőnek megvannak az előnyei és a hátrányai), akkor ugyanez érvényes a memóriaelemekre is. Minden kész szilikon ezen az alapsebességen le van tesztelve, ha így sem fut, akkor megy a selejtbe. Ha működik (micsoda folyamatábra készül itt...), akkor a tesztelés továbblép, a cuccost megnézik a következő megállapított sebességen (a TNT2 advanced, azaz Ultra TNT2 esetében ez 140/150 MHz, attól függ, melyik kártyagyártó cégnek szállítják az adott 'rakományt'; illetve 166 MHz a Voodoo3 esetében, ami a 3000-es belépője). Ha nem fut, akkor megy az 1-es számú 'dobozba', és belőle lesz a 125 MHz-es TNT2-es vagy V3 2000-es kártya szíve. De ha mégis megfelelően működik..., akkor jön a következő tánclépés: 183 MHz a V3-3500-hoz, illetve a TNT2 esetében a high-end dobozba kerülés - egyelőre ismeretlen - kvalifikációs értéke. Akik itt kiesnek, a 2-es, míg a fennmaradó lapkák - értelemszerűen - az igencsak megbecsült 3-as dobozba kerülnek. A doboz persze csak hasonlat - nehogy megtévesszen valakit.
A Weben az egyik igencsak elismert hw site a STB-től (a 3dfx saját bejáratú kártyagyártó cége ugyebár) olyan tuningolt V3-3500-as kártyát kapott, amely 220 MHz-en (!!) is

***Úgy tűnik, hogy a Leadtek az első cég, amely TNT2 chip alapú kártyát szállít, mégpedig saját bevallásuk szerint az első pakkok már április 24-én elindultak a gyárból (mindez természetesen az USA-ra vonatkozik). A kártya neve: S320 II TNT2.***

**LAPZÁRTA UTÁN**

fagyás nélkül futott - igaz, erről a 3dfx mérnökei is elismerték, hogy hand-picked egyedi darab volt, nem ez a jellemző, még a 3500-as széria chipjeire sem. Mindenesetre jól mutatja, milyen szórás van egyetlen chipfajtán belül minőségi szempontból.

Ezek után nem áll túl sok agymunkából áll kikövetkeztetni azt, hogy a V3-3500 miért jelenik meg később a piacon (június/július), mint a 2000-es vagy 3000-es öcsijei (április); illetve hogy miért késnek a TNT2-es termékek (hmmm, egységes piaci beléptetés - ellentétben a 3dfx-szel...). Hát persze, mivel a gyártás során, miközben X darab 2000-es chip keletkezik (tudjátok, 1-es doboz), addig a 3-as doboz tartalma számtanilag X 10-20 százalékában határozható meg (ez csak durva becslés - nem 3dfx forrásból nyert információ). Az van tehát, hogy a kártyagyártó STB számára elegendő mennyiségű 2000-es és 3000-es chip áll rendelkezésre, hogy gyártani tudja folyamatosan a rájuk épülő boardokat, viszont a chipgyár egyelőre képtelen ellátni őt olyan mennyiségű 3500-assal, amely már gazdaságossá tenné a komolyabb kártya-széria gyártását - idő kell ahhoz, hogy a megfelelő mennyiség felhalmozódjon a hírhedt 3-as dobozban. Többek között ezért is van árprémium a terméken, mert ugyebár 250 dolcsit elkérni manapság egy graf-boardért merész lépés, amikor az árak erősen nyomottak ebben a piaci szegmensben.

A TNT2 késlekedését már nagyobb homály fedi (ugyanúgy, ahogy magát a chipet is sokáig szinte áthatolhatatlan 'köd' védelmezte a kíváncsiskodók és a versenytársak kandi szemei elől), elvileg április végén már a kiskereskedelem polcain kellene virítania a rá épülő termékeknek, ennek azonban most - április 22. - egyelőre halvány jele sincsen, bár minden megtörténhet. A késlekedés annál is inkább érdekes, hisz a Diamond Multimedia Viper V770-ese (Ultra TNT2 kártya, ha minden igaz...) már igen 'régen' be lett jelentve, s már március folyamán több remekül működő példányt (a driverek is stabilak voltak!) kaptak belőle egyes respektált Webes hardver site-ok (a hardware.hu nem...). Nem vagyok türelmetlen a témával kapcsolatban, mert úgysincs rá pénzem, hogy megvegyem a V770-et, de a kérdés mégis motoszkál a fejemben: Most akkor mi van? Lehet, hogy csak a NASA közreműködésével lehet megfelelő gyorsaságú és minőségű Ultra TNT2 chipet gyártani? Mert akkor vissza kellene venni a nagy rohanásból...

Ezek tehát maguk a grafikus chipek és 'problémáik', van viszont valami, amiről még szót kell ejtenem. 183 MHz-en biztosan működő memóriachipek és társaik? Na igen, ezekből is az átlagosnál nehezebb hozzájutni nagyobb mennyiséghez - annyihoz, amennyi egy széria kártya legyártásához elegendő -, és persze az ára is prémiumos (ld. 250 USD-s árcédula ismét csak felbukkan). Mindezek ellenére úgy hiszem, hogy az újság, azaz a cikk megjelenésének időpontjában (május vége) a TNT2 alapú kártyák már kaphatóak lesznek, nagy valószínűséggel Ultra színezettel is - sőt, Magyarországon dettó. Amióta a videókártya piac 6 hónapos technológiai ciklusokra váltott át (nemrégiben...), azóta 1 hónap nagyon hosszú időnek számít. Árakról - mivel nem tudok semmi konkrétumot - csak jót vagy semmit.

*Zeke_da_tig2*

***A Hardware Central nevű Web-site (azt talán fölösleges ideírnom, mivel foglalkoznak) a kezébe kaparintott egy ASUS V3800-as TNT2 chipes kártyát (amelyről a cikkük alapján nem derült ki, hogy bétás hardver vagy már aktuális termék-szériás darab), és elkezdte tuningolni. A kártyán elviekben (safe beállításokkal, TNT2 alap-specifikáción) a TNT2 chip 125 MHz-cel futkos, a memória pedig 150 MHz-en ketyeg. A memóriachipekről elég gyorsan kiderült, hogy nem túlságosan alkalmasak sokkal magasabb órajelre, a 160 MHz volt az a határ, amelynél a board biztonságos működése még nem volt veszélyben, azaz mintegy és mindössze 6 százalékos gyorsítás volt realizálható. Más kérdés, hogy ez a 6% mit jelent a játékok esetében - egyébként ugyanez vonatkozik majd magának a grafikus chipnek a tuning-eredményeire is -, mindig az adott „alkalmazás" dönti el, hogyé' a disznó. A TNT2 esetében viszont a core frekvenciát szépen meg lehet lökni (ugyebár ennél az architektúránál a chip core frekvencia nincs szinkronizálva a memóriachipek órajelével) - egészen 170 MHz-ig (a 125-ről), ami bizony még az Ultra TNT2 specifikációt (150) is jócskán meghaladja. Ez egyrészt bizonyítja, hogy a TNT2 chip gyártása során is keletkeznek 'tuti' darabok, másrészt újabb ékes bizonyítékát látjuk annak, hogy az ASUS nagyon tud hw-design téren - igaz, ez a minőségi többlet jelentkezni is fog az árban (a mostani piaci helyzet alapján a V3400 ugyanolyan speckókkal - tehát AGP, 16 MB, no-TV style - drágább, mint a Diamond V550-e a TNT szegmensben, pedig ez utóbbi cég sem arról híres, hogy megbízhatatlan seméttel árasztaná el a piacot).***

**ASUS V3800**

# Saitek Cyborg 3D

TALLÓZÓ

Az idei számítástechnikai mega-kiállítás Hannoverben nem csak a Guru számára bizonyult máris rendkívül jövedelmezőnek. Jó néhány hazai cég kötött megállapodásokat igazi nagy nevekkel termékeik hazai forgalmazásáról, így a Herta kínálatába (a nemmondommegmilyen grafikus kártyák mellett) a Saitek játékvezérlői is bekerültek. Néhány joy és gamepad hamarosan meg is érkezett a Guruba, melyek közül nekem jutott a Cyborg fantázianevű joystick.

**BONTOGATÁS - INSTALLÁLÁS**

A doboz tartalma maga a joy, tapadókorongok, a felhasználói leírás, továbbá a kezelőszoftver volt. Az első meglepetés akkor ért, amikor be akartam kötni, ugyanis a zsinór végén nem a megszokott csatlakozó fogadott. Természetesen az USB-ről, az Universal Serial Busról van szó, amely oly sok év után végre elterjedni látszik.

Ezen eszközök installálása kicsit különbözik a hagyományos módszerektől. Először azt emelném ki, hogy maga a dugasz sokkal kisebb és könnyebben kezelhető, mint a sima game csatoló; nagyon stabilan illeszkedik a foglalatba, bár nem lehet odacsavarozni.

A beüzemelés során a sorrend jelenti a másik nagy különbséget. Először a szoftvert kell felinstallálnunk, majd be kell kötni a botkormányt, és kezdődik a varázslat. Őszintén szólva, némi izgalommal ültem vissza a gépem elé a művelet után, de várakozásommal ellentétben (és nagy megnyugvásomra) nem fogadott kék képernyő, mint azon az ominózus bemutatón :).

A Windows 98 azonnal felismerte, hogy rádugtam az eszközt, és rögtön elindította a Setupot. Egyszerűen csak klikkelni kellett párat, és végbe is ment az egész, bár kissé zavaró volt, hogy valami Human Interface Device-nak titulálta Saitek joystick helyett, és ehhez az elképzeléséhez aztán a jövőben is ragaszkodott. Apróság, de kicsit zavaró lehet, főleg ha valakinek tele van a gépe USB-s holmikkal.

Mindenesetre a stick ezek után már meg is jelent a Game controllers panelen beállítva.

**KALIBRÁLÁS - EGYSZER**

Nem akarok nagyon elébe menni a dolgoknak, de itt szeretném megjegyezni, hogy a Cyborg nem analóg joystick. Ezek annak idején a potenciométeres megoldás miatt gyakran elállítódtak, és rendszeresen kellett újrakalibrálni őket. A Win95-ös korban aztán már az események kicsit kedvezőbben alakultak, de a módszer hátulütői megmaradtak: az irányítás nem volt megfelelően precíz, és a game porton átküldhető jelek mennyisége erősen korlátozott maradt, a négy gomb + hat switch kimerítette a lehetőségeket. Áthidalásképpen a billentyűzetre is rákötendő karok születtek, amelyek így emulátorként működtek, de ez a PS/2 elterjedésével újabb bajokat eredményezett.

A digitális joy ellenben a végletekig precíz, és nem tud elkalibrálódni sem, ráadásul a gombok száma sem olyan korlátozott. Sokféle technikai megvalósítása létezik, az egerekben használt optikai módszertől kezdve a mágnesesen át a force feedback motorjaiig. A Cyborg is digitális holmi, és ez bizony nagyon jó...

**CYBORG 3D**

Az első, ami feltűnik a karon, az a futurisztikus design: baromi jól néz ki. Ez mondjuk kelt némi aggodalmat is, az ember nem hiszi, hogy ezzel a formával kényelmes lehetne; sokkal durvább és robusztusabb, mint a mai lekerekített holmik. Először tehát megnyugtatnék mindenkit: a karnak hihetetlenül jó fogása van, a kéz hosszas játék után sem fárad el rajta. A másik nagyszerű sajátossága az anyag, amelyből a kar készült: a kicsit furcsa, félig fémes, félig műanyagszerű borítás elsőre simának és csúszósnak tűnik, valójában azonban nagyon is kényelmes, és nem is izzasztja meg az ember a tenyerét, még ha öt Tie vadász hajkurássza is a lomha teherhajóját... A gázkar, valamint a gombok is ugyanebből az anyagból készültek.

A Cyborg talán legjobb tulajdonsága azonban az, hogy mindenki teljesen a saját kezéhez állíthatja. Mellékelnek hozzá úgynevezett nimbuszkulcsot, amellyel csak így röviden az alábbi dolgokat állíthatjuk: a joy tetejének a dőlése jobbra-balra, valamint előre-hátra, a kéztámasz magassága, és ami a legjobb, a kéztámasz és a gázkar áthelyezhető a bal oldalra! A stick kialakításából következően ezáltal tökéletesen ugyanolyan marad, csupán csak balkezes kiadásban. Ezzel a Saitek egy csapásra megnyerte magának az összes balkezes embert, szegény Pellus például évek óta küszködik házilag átalakított karral - nos, kémeim jelentése szerint hamarosan benevez a Cyborgra.

Funkciókból sincs hiány, magán a karon meglelhetjük a szokásos négy tűzgombot szimmetrikus elrendezésben, valamint hat nyolcirányú switch is akad. A talapzaton pedig további hat gomb található, bár ezek közül egy igen nehezen érhető el. Mentségére legyen mondva, ez a balkezesek miatti szimmetrikus kialakítás eredménye. A mellékelt szoftverrel egyébként programozhatjuk is a gombokat, de például az X-Wing Alliance korrektül lekezelte mind a tízet, és még a hat funkcióit is be lehetett állítani. A gázkarról már beszéltem, ráadásul maga a kar a függőleges tengelye körül elcsavarható, így rudderként, vagyis lábkormányként működik. Aki játszott már Longbow-jellegű helikopter szimulátorral, az nagyon tudja majd értékelni ezt a funkciót, de a repülés fanatikusai is örülhetnek majd az orsózás lehetőségének.

**VÉLEMÉNY**

A gyakorlatban a kar szintén jelesre vizsgázott. Már említettem, hogy milyen kényelmes, ehhez hozzá tehetem még, hogy a gombok is jó nagyok, ami az én lapáttenyeremnek is tetszett. A mozgás közben érzett ellenállás pont megfelelő, külön öröm, hogy ez a gázkarra is igaz - eddig még nem találkoztam olyan joystickkel, amelynél erre is ügyeltek volna. Ez nagyon pontos beállítást tesz lehetővé, ellentétben a megszokott tolókákkal vagy tekergélőkkel. Az igazán lenyűgöző pedig a precíz mozgatás, amit a játékokban érezni lehetett. A Cyborg a digitális megvalósításon kívül a sok funkciót és gombot is megtartotta, ily módon igazán komoly versenyzőt tisztelhetünk benne. A kialakítás pedig elég robusztus ahhoz, hogy beruházásunk ne csak erre a szezonra szóljon, az ára ugyanis kicsit magasabb az alsó kategóriában megszokottnál (mondhatnám azt is, hogy hat-hét gagyi kétgombos joy jönne ki belőle). De ezzel és a szolgáltatásaival pont az eddig hiányolt középső szint királyává válik - jóval olcsóbb a profi Thrustmaster vagy hasonló karnál, ugyanakkor majdnem annyit tud, és ugyanolyan jó minőségű. Azoknak pedig, akik nem igénylik a hat extra gombot, ajánlhatom az ezek nélküli Cyborg 2000 nevű verziót cirka 2/3 árért (bár ez talán analóg is).

Két dolgot tehát leszögezhetünk: az analóg joystick napja leáldozott; a Cyborg 3D pedig nagyon jó - ne lepődjön meg senki a Guru táborban, ha a szerkesztőség tagjai ilyennel küldik majd egymást az X-Wing partikon.

*Laa-Yosh*

**Herta**
1075 Budapest,
Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232 Fax: 343-4208
E-mail: hertakft@herta.hu

**INFO**

Best of the Best
ASUS AGP-V3800
A TNT2 kártya, a harmadik dimenzió valósága
3Dimenzió
Asus tuner
média a médiában!
TNT 2
32 MB
Az nVidia TNT 2 kártya egy új generációs chippel rendelkezik, amely egy 3D szemüveg segítségével 3Dimenziós élményeket nyújt.
30 frames/sec videó digitalizálás a videó bementen!
A VR stereoscope szemüveg egy új világot nyit meg a játékok világában!
Keresse a
The Macro
GALAXY PC-t
a 3Dimenzió világából!
ASUSTeK COMPUTER INC.
http:\\www.ASUS.COM.TW
A MACRODA Kft. az ASUS Alaplapok, ASUS Szerverek
ASUS Multimédia termékek és ASUS Kiegészítő eszközök,
KIZÁRÓLAGOS DISZTRIBÚTORA MAGYARORSZÁGON!
A Tiszta Forrásból származó ASUS termékekre 2 ÉV a garancia!
1012 Budapest Attila út 63sz. Tel: 214-2392 Fax: 355-5173 www.macroda.hu
MACRODA

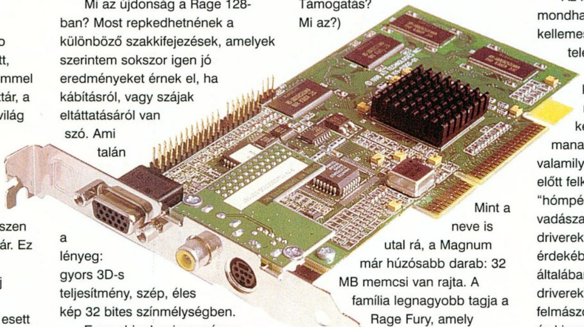
# ATI Rage 128 család

TALLÓZÓ

**MITŐL MELEGSZIK A TEKNŐSBÉKA LÁBA?**

Mit mond nekünk a név: ATI? Kinek-kinek mást. Az öreg motorosokban már a 286-386-osok korszakából is kellemes emlékeket idéz (emlékszem több olyan grafikai demóra, amely kifejezetten ATI-n érezte jól magát). A márkás gépek ismerőinek a megbízhatóságot és a minőséget jelenti (pl. a Compaq több P-II modelljébe is ATI kártya került). De az utóbbi időben valahogy a hírnév megfakult, köszönhetően a kétbetűs új trendnek: 3D. Ezen a Rage Pro megjelentetése sem segíthetett, hiszen ez is csak könnyes szemmel integethetett az elrobogó új sztár, a Voodoo után. Azóta persze a világ többször fordult, az akkor világbajnok Voodoot már átkereszteltük Voodoo1-re (és mindezt persze ajaklebiggyesztéssel kell ejteni), elküldtük nyugdíjba, hiszen már az unokája az aktuális sztár. Ez utóbbi egyébként izmainak felturbósítása mellett már az új divatirányzatnak megfelelő génsebészeti manipulációkon esett át, pl. 2D/3D lett, de a nagyszülők génhibáját (amely akkoriban még nemhogy tökéletlenség, de előnyös tulajdonság volt) még mindig nem sikerült orvosolni, azaz a 16 bites megjelenítés megmaradt, valamint a kigömbölyítés sem sikerült teljesen: 16 MB memória. Ja, és a másik trónkövetelő ("az új király"-ként is szokták emlegetni), a Riva TNT is nemsokára bemutatja utódját, a TNT2-t, "aki", ha a hírek igazak, azonnal visszafoglalja apja trónját, melyet ez a szemtelen Voodoo3 kölök csak ideig-óráig volt képes bitorolni. De térjünk vissza az ATI-hoz! Hol és hogyan rúghat labdába a zűrös és intrikáktól sem mentes hatalmi harcokban? Van-e esélye a trónra vagy legalább ki tud-e érdemelni hercegi címet? Az új trónkövetelő(k): az ATI RAGE 128 GL és kisöccse, az ATI RAGE 128 VR chip.

Mi az újdonság a Rage 128-ban? Most repkedhetnének a különböző szakkifejezések, amelyek szerintem sokszor igen jó eredményeket érnek el, ha kábításról, vagy szájak eltáttatásáról van szó. Ami talán a lényeg: gyors 3D-s teljesítmény, szép, éles kép 32 bites színmélységben.



Ezen chipekre igen népes kártyacsalád épül: Az ATI Xpert 99 a legkisebb, az "olcsó megoldás". 8MB memória és VR chip található rajta. Megjegyzendő, az összes többi kártyán a GL chip van. TV kimenete ugyan nincs, viszont a VIP csatlakozó segítségével képes az ATI TV Wonder (TV tuner) kártya fogadására. A következő a családi fotón az Xpert 128 16 MB memóriával és GL chippel. A TV-vel kapcsolatos dolgok őrá is ugyanúgy érvényesek, mint az Xpert 99-re. Tovább haladva a sorban, következhet a Rage Magnum, melyet kizárólag OEM változatban forgalmaznak, tehát elvileg külön termékként nem vásárolható meg, csak teljes konfiguráció részeként. (Más kérdés, hogy jellemzően a hazai helyzetre, nálunk beszerezhető amúgy "zacskósan" is, "ócsó, oszt mindenki jól jár". Támogatás? Mi az?)

Mint a neve is utal rá, a Magnum már húzósabb darab: 32 MB memcsi van rajta. A família legnagyobb tagja a Rage Fury, amely három változatban is készül: van 16 MB-os, 32 MB-os és... na nem 48 megás, hanem TV kimenettel ellátott. Ennek a TV-tuner csatlakozója is más, ún. AMC. A felsorolásból az All in Wonder 128 "mindent bele" kártya sem maradhat ki, amely 16 MB-ot tartalmaz, és a beépített TV-tunerével kicsit kilóg a családból. Egyelőre minden kártya AGP-s, később tervezik PCI-os modellek kiadását is. A memóriabővítés egyik modellen sem lehetséges.

Tesztelésre két kártya jutott el hozzám: az ATI Rage Fury 32 MB-os TV-out-os modell és az ATI Xpert 99. Ezek jelentik tulajdonképpen a választék felső és alsó határát.

Az installálásról sokat nem mondhatok, talán csak annyit, hogy kellemes meglepetésként ért: a telepítő program (a windows98 területi beállításának köszönhetően) rögtön magyarul üdvözölt. Más kérdés persze, hogy manapság aki használni is akar valamilyen hardvert, az telepítés előtt felkeresi a gyártó "hómpédzsét", és kitartó vadászatba kezd a legújabb driverek fellelése és elejtése érdekében (a legszebb trófeák az általában kicsit eldugott új béta driverek). A legújabb meghajtó felmászott, következhetett a hosszú és kimerítő sebességmérő tesztelés. (A RAGE 128 család összes kártyájához ugyanaz a driver kell.) Szerény gépem, amely az itteni terminológiában a megtisztelő "tesztkörnyezet" címet viselhette, a következő hátteret biztosította:

**196 MB SDRAM 100 MHz**
**P-II 350 MHz processzor**
**Supermicro P6SBA alaplap**
**2,5 GB Quantum Fireball winchester**
**6x Pioneer DVD lejátszó**
SB-Live Value hangkártya

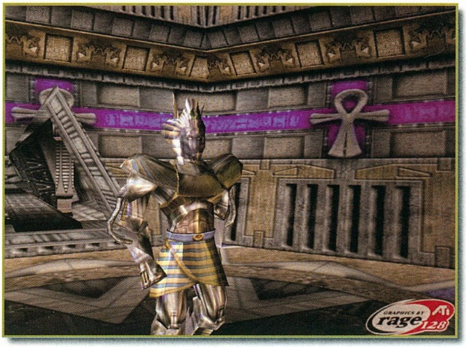
Akinek ez nem elég, annak megnyugtatásául: minden a tesztben szereplő versenyző ugyanezen a felületen küzdhetett, tehát a lényegre, vagyis az összehasonlításra a gép mindenképpen alkalmas volt. Akik pedig sokallják, azoknak (persze, amellett, hogy igazuk van) csak halkan pironkodva szeretném mondani, hogy az ATI Rage 128 driverei már P-III-ra és AMD Now! utasításkészletre optimalizáltak, csakúgy, mint a 3DMark 99. Ezen túlmenően AGP-s kártya lévén régebbi alaplapok szóba sem jöhetnek.

A teszt idejére raktam be a gépbe a fent említett winchestert, melyre a jókora formázás után

| 640x480 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Kártya** | Ati Rage Fury 32 MB | Ati Rage Fury 32 MB | Creative Riva TNT | Creative Riva TNT | Diamond Voodoo2 |
| **Színmélység** | 16 bpp | 32 bpp/minoségre opt. | 16 bpp | 32 bpp | 16 bpp |
| **Quake II. Demo1** | 57,9 | 57,7/52,1 | 61,3 | 58 | 62,8 |
| **Quake II. Crusher1** | 28,2 | 28,1/26,8 | 30,5 | 30,6 | 33,1 |
| **Unreal** | 45,75 | 43,17 | 39,81 | 33,03 | 43,41 |
| **Half-life** | 21,83 | - | 23,6 | - | 31,05 |
| **3DMark 99 Max** | 3156 | 3155 | 3053 | 3044 | 2399 |

| 800x600 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Kártya** | Ati Rage Fury 32 MB | Ati Rage Fury 32 MB | Creative Riva TNT | Creative Riva TNT | Diamond Voodoo2 |
| **Színmélység** | 16 bpp | 32 bpp/minoségre opt. | 16 bpp | 32 bpp | 16 bpp |
| **Quake II. Demo1** | 55,1 | 54,2/41,2 | 54,6 | 39,1 | 39,2 |
| **Quake II. Crusher1** | 28 | 28/26,2 | 30,1 | 28 | 29,1 |
| **Unreal** | 37,95 | 35,45 | 32,08 | 22,86 | 33,23 |
| **Half-life** | 21,57 | - | 21,69 | - | 29,26 |
| **3DMark 99 Max** | 3162 | 3132 | 3062 | 2684 | 1970 |

| 1024x768 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Kártya** | Ati Rage Fury 32 MB | Ati Rage Fury 32 MB | Creative Riva TNT | Creative Riva TNT | Diamond Voodoo2 |
| **Színmélység** | 16 bpp | 32 bpp/minoségre opt. | 16 bpp | 32 bpp | 16 bpp |
| **Quake II. Demo1** | 42 | 39,8/27 | 37 | 25,5 | - |
| **Quake II. Crusher1** | 27 | 26,5/20,8 | 27 | 21,1 | - |
| **Unreal** | 29,28 | 26,3 | 23,38 | 17,29 | - |
| **Half-life** | 20,9 | - | 20,64 | - | - |
| **3DMark 99 Max** | 3001 | 2539 | 2716 | 1910 | - |



minden nélkülözhetetlen programot "frissen" telepítettem. (Erre azért volt szükség, mert a mindennapi életben használt merevlemezemen a Win98 inkább hasonlít össze-vissza telepítgetett, agyonzsúfolt karácsonyfára, mint fürge teszteszközre). A táblázatok mindent elmondanak a használt programokról és az eredményekről, melyek néha igen meglepőek voltak. Ami ezekből nem derül ki: A TNT tudja az anisotropic filteringet, a többiek nem. A Rage Z_buffere max. 32 bites, a TNT-é max. 24. "Na bumm, kit izgat?", mondhatjuk. De a színmélység! Az ATI Rage-nek egyelőre (mert azt ígérik, hogy ez majd az újabb driverekkel ki lesz javítva - megjegyzem ennek még semmi jele, pedig kipróbáltam kettőt is) 16 bites módban gond van a képével. Csúnya. Pontosabban szólva, amikor valamilyen effekt van (pl. füst), akkor úgy néz ki, mintha rácson keresztül kellene bámulnunk, vagy mint az Unreal szoftveres módban. Ez két helyen is igen jól látszott, elsőként a 3Dmark demó részében. Sebaj, 16 biten a másik két kártya is csúnya volt itt. De mikor a sor a Half-Life demóra került, ott már csak a Rage-nek volt szembetűnően csúnya képe a robbanásoknál. 32 bites módban természetesen más a helyzet, a kép gyönyörű, és el kell mondani, hogy a Rage 128 sebessége csökken a legkevésbé 32 bitre kapcsolva. Hát akkor játsszunk 32 biten! Na igen, de szólt valaki a játékok készítőinek is? Ugyanis nagyon sok játékot csak 16 bitesre fejlesztettek.

A legmókásabb a dologban, hogy a kártyához olyan demo jár, amely bemutatja annak képességeit, és az előbb említett jelenség 16 bites színmélységen ezen is igen szembetűnő. Igencsak érthetetlen, hogy ezt kirakták a kirakatba, bár lehet, hogy ezzel is csak azt akarták hangsúlyozni, ideje áttérni 32 bitre. A demo maga amúgy nagyon profi, van ún. tanító módja is, amely bemutatja a különböző effektusok hatásait. (Szerencsére ez a mód más kártyákon is működik.)

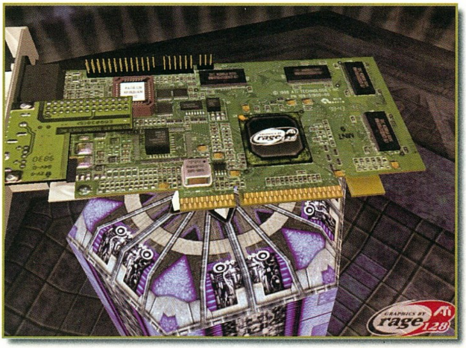
A Rage 128 chipnek azonban az a nagy-nagy előnye van, hogy hardveresen támogatja a DVD lejátszást! A kártyához külön CD-n szoftveres DVD (Mpeg2) lejátszó program jár, amely természetesen csakis ezen a chipen fut, és annak az előnyeit maximálisan kihasználja. (Érdekesség, hogy az USA-ban március végéig megjelent kártyák dobozában csak kupont lehetett találni, ugyanis a szoftver nem volt még kész.) A filmek nézése közben ugyanazok a jelenetek, amelyek a TNT-n kissé szaggattak, pl. a PowerDVD lejátszóprogrammal, az ATI-n simán futottak a saját programjával.

A TV-kimenet tulajdonképpen kétféle: Composite és S-Video, melyek segítségével tényleg jó képet lehetett a TV-n megjeleníteni.

Másodikként teszteltem a kistesót, vagyis az Expert 99-et. A táblázatban ugyan nem szerepel, de csak árnyalatnyival volt gyengébb a Furynál, persze 3D-ben a 8 MB memória nem adott lehetőséget a túl nagy felbontások kipróbálására (pl. 3DMarkban max. 800x600x32 vagy 1152x864x16). Ezzel szemben 2D-ben (vagyis pl. magán a Windows felületen) nyugodtan beállíthattam az 1600x1200x32 értéket. A DVD lejátszása szintén kiváló volt.

Elgondolkodtató, hogy érdemes-e beruházni a család valamelyik tagjába. A DVD-lejátszás nagy előnyt jelent, de állítólag a most megjelenő (Voodoo3, TNT2) kártyák is nyújtani fogják ezt jóval nagyobb sebesség mellett. A cikk írásának pillanatában Voodoo3 már van, de még semmilyen DVD támogatás nem érzékelhető (nincs még hozzá program, driver stb.). A csúnya 16 bites képet talán kijavítják, és lehet, hogy a 32 bites programok eluralkodnak. (Ennek ellentmondani látszik a Voodoo3 kizárólag 16 bites kimenete.) Azt hiszem, ami végképp dönteni fog, az az ár, és ebben az ATI-nak az olcsóbb modelljei mindenképpen jól állnak, ha számításba vesszük, hogy így nem kell Mpeg2 dekóder kártyát venniük azoknak, akik az AC-3-as hangokat még nem tudják min megszólaltatni. (Ilyenek még igen sokan vagyunk.) Na, megyek, veszek egy teknősbékát, hátha nem melegszik.

*Lóti*



**Axico Kft.**
1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel.: 342-3255
**INFO**

**MI IS VAN AZZAL A TEKNŐSBÉKÁVAL?**

***Amikor a minap betértem az egyik hardver-nagykereskedésbe, az eladó büszkén újságolta: náluk már kapható az új ATI Rage Fury, amely kenterbe veri a többi kártyát. (Ez persze még a Voodoo3 megjelenése előtt volt.) Mivel a kezdeti hírek a kártya igen erős melegedéséről szóltak, nagyképűen megjegyeztem, hogy "igen, de melegszik és fagy", amely észrevétel a kívülálló számára meglehetős paradoxonnak tűnhet. (De mi, "bennfentesek" tudjuk, hogy a TNT hűtőbordájára is érdemes befőttes gumival proci-ventillátort illeszteni. Ez a Hi-tech.) A megjegyzést persze főleg a sárga irigység mondatta velem, hiszen nekem "csak" TNT-m és Voodoo2-m van, de a riposzt sem sokat váratott magára: "tudod mi melegszik, a teknősbéka lába, az!", s majd buta tekintetemet látva meghallgathattam, hogyan kísérletezett Pistike a teknősbékával és a nyolcadik visszacserélt állat után az állatkereskedés eladója hogyan derített fényt a gond gyökerére. Történt ugyanis, hogy a teknősbéka használati utasításában nem tértek ki arra, hogy lendkerekes kisautóként használva a lábak erős felmelegedése várható. (Sőt nem is volt használati utasítás, na de ez már egyfajta üzenetként is felfogható a Mr. Fura szakosodott helyi hw-világ számára: magyar nyelvű használati utasítást a zacskóshoz is!) Utólag meg kell követnem az eladót, mivel a kártya tényleg nem melegszik, de ez annak is betudható, hogy egyrészt a chipeken azért leheletnyit változtattak az első tesztpéldányokhoz képest, másrészt szemben a nagyképű hősködéssel - miszerint: "ez 0,25 micronos kártya, még hűtőborda sem kell rá" - az a kis bordácska mégiscsak felkerült a végleges példányokra.***

# Toshiba Satellite Line

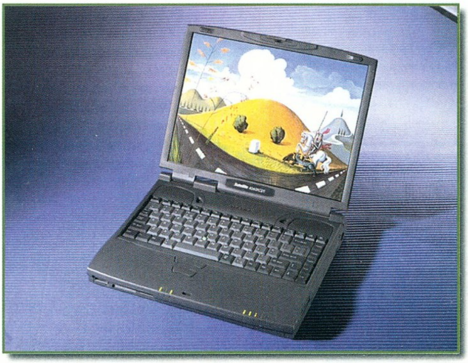
TALLÓZÓ

### TOSHIBA SATELLITE 2520CDS

Bevallom nektek, nincs olyan nap, hogy ne álmodoznék arról, mennyivel szebb és teljesebb lenne az életem, ha egy laptop boldog tulajdonosának mondhatnám magam. Hiszen végre összeegyeztethetném a természetimádatomat a számítógép őrületemmel, és nyugodtan írhatnék cikkeket akár hegytetőn is napsütésben, kósza szélben vagy akár a csillagos ég alatt. Mindez persze nincs az arcomra írva, viszont ha laptop van a közelemben, megveszek. Ezért történt talán, hogy a szerkesztőségbe érkezett két Toshiba Satellite egyikét nekem ítélték tesztelésre. Mivel ez a kütyü súlyánál (kb. 3,5 kg) és akkumulátor kapacitásánál fogva is (akár 3 órát kibír) tökéletesen alkalmas volt a hegyre cipelésre, nekiláttam az alapos és lelkiismeretes munkának; teszteltem hegyen is, zenét hallgatva, kipróbálva mindent, amit csak lehetett... Mivel igazán nem vagyok hardware szakember, pusztán a felhasználó szemszögéből figyeltem, majd kerestem valakit, aki mindehhez kicsit többet konyít. Közös tapasztalataink következzenek itt.

A TOSHIBA Satellite 2520CDS 13"-os (körülbelül 33 cm.-nyi) képátmérője nem adott okot panaszra, hiszen - hála a TFT-s eljárásnak - az LCD kijelzőkre eddig nem jellemző módon minden irányból kristálytiszta képet vetített elénk. Szintén pozitívumként említhető az a viszonylag nagy kapacitású (4,3 GB) és gyors UDMA-s merevlemez, melyre azonnal feltelepítettünk ezt azt, például a Civilization: Call to Powert és még néhány körökre osztott kedvenc játékot. Ezeknél ugyan nem sokat számított, mindenesetre a laptopot 24x-es CD-rom olvasó is erősítette. Ami netes megszállottak lévén szintén mindkettőnknek tetszett, az a PCMCIA 56K-s modem kártya volt, amelynek lehetőségeit nem kell ecsetelnünk...

Ezek után jöttek azok a tudnivalók, amelyeket nem szeretnénk előnyként emlegetni, de az összkép szempontjából fontosak. A memória kiosztás 32MB-160MB-ig bővíthető. A tesztelt modell 32MB-tal felszerelt gép volt, ami nem jelentett volna gondot, de a kereskedelmi forgalomban - mint tudjuk - a Windows 95 megszűnt létezni. A Windows 98 viszont nem éri be 32MB Rammal. Persze működési rendellenességek nem léptek fel, de a kevesebb memória hatására jelentősen megnőtt a lemezműveleti sebesség, ami határozottan érezhető lassulást jelentett. Gondoljatok csak bele, hogy mindannyian ismerjük azt a gondot,



amikor már telepakoltuk a gépünket mindenféle földi jóval - MS Office, különböző videokártya vezérlők, vírus pajzsok, egyéb figyelő-cselekvő programok és még sorolhatnám –, és ennek hatására csak várunk arra, hogy végre mi is a gépünkhöz jussunk. Ha már a lassúságnál tartunk, természetesen ez viszonylagos, hiszen a processzor sebessége nem ezt mutatja (AMD 300 K6-3D NOW).

A laptop hangját Yamaha hangkártya és beépített sztereó hangszóró szolgáltatja. Tiszta, érthető, sőt, még élvezhető is, bár a basszus igencsak hiányzik, de ez betudható a méretek adta lehetőségeknek...

A játékos felhasználó számára a legtöbb gondot az az apró, kb. ½ centiméter átmérojű, zöld, nyomásérzékeny gomb jelenti, mely az egeret próbálja - nem sok sikerrel - helyettesíteni. A billentyűzet közepében rejtőző kis pöcök semmi esetre sem alkalmas arra, hogy fergeteges teljesítményünket például StarCraft partyn csillogtassuk meg, ilyenkor ajánlott külső egeret csatlakoztatni a géphez... :)

A Laptop infra kimenetét ezen a modellen időhiány miatt nem volt módunk alaposan kipróbálni, ezért semmi említésre méltó különlegességet nem fedeztünk fel a régebbi típusokhoz képest.

Végezetül, ami a készülék piaci árát illeti, érdemes gondolkodóba esni, hiszen a 350.000 Forint körüli nettó ár az átlagfelhasználó számára még nem elérhető, pláne, ha szándékunkban áll különböző extrákat, például Li-Ionos akkumulátort vagy több Ramot beszerezni...

### TOSHIBA SATELLITE 4060XCDT

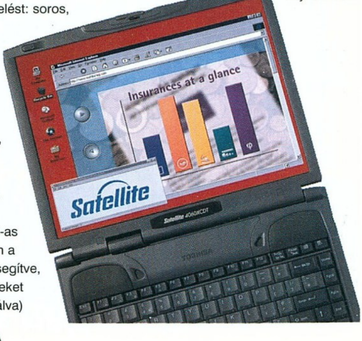
E modell kézbe vételekor úgy éreztük, a „nagytestvér" került elénk. Maga a design természetesen továbbra is Toshiba, a szembetűnő fizikai különbség a kép átmérőjében nyilvánul meg, amely itt már 14,1" (kb.: 36 cm), de - és itt igazán de!!! - végre 1024x768-as képfelbontással, amelyet itt is TFT erősít. További szembeötlő eltéréseket nem fedeztünk fel, megtaláltuk a standard felszerelést: soros, párhuzamos illetve PS/2 egér, infra, külső monitor, billentyűzet, mikrofon, fülhallgató, USB, PCMCIA csatlakozó és ismét a PCMCIA 56K-s modem, akárcsak a 2520-as modellben. Talán a mobilizációt elősegítve, idővel a modemeket beépítve (integrálva) alapfelszerelésként fogják szerelni a mini gépekbe?

Mivel a pudingnak is evés a próbája, következtek a lényegesebb belső tesztek. Amit e modell erősségeként kiemelnénk, az a PII-es (nem Celeron) 333-as CPU volt. Az összhatást tovább javította a Trident Blade 2,5 MB Vramos (OpenGL támogatás, 3D Grafikus gyorsítás) videokártya, amelyet Soobana MPEG-gel nyúzott élvezkedve. Ez úttal már a memóriára sem lehet panasz, hiszen az alapkiszereltségben 64 MB SD Rammal szállított, 192MB-ig bővíthető gépen a programok sokkal dinamikusabban futtathatók. Háttértárnak itt is a 4,3 GB-os merevlemez (amelyről érdekességképp megjegyzem, hogy 9,5 mm magas), valamint a szintén UDMA-s, 24x-es CD-ROM állt a rendelkezésünkre.

Változást érzékeltünk a hangot illetően is, mintha ennek a modellnek jutott volna a mélyebb hangzásból is. Ezért az SB Pro kompatíbilis ESS ES 1978S-es chip a felelős. Szintén érdekes, hogy az akkumulátor Lithium-ion, nem Nikkel, ami terhelési idő különbséget nem jelent, viszont nem tesszük tönkre azzal, hogy rátöltünk.

Összegzésképpen, eredményét tekintve nagyon jó mobil PC-t ismerhettünk meg, már-már feledtetve azt, hogy akárcsak az asztali gépek esetében, ez alkalommal is legalább annyira fontos a belső összetétel, hiszen, mint tudjuk, ezekhez a miniatürizált gépekhez az alkatrész, kiegészítő tartozék és egyéb bővítések mély zsebbe nyúlást jelentenek.

*Lily & Jacko*



Mindazok, akik május 31-ig előfizetnek a CHIP Magazinra vagy a PC Gurura, június 30-ig díjmentesen vehetik igénybe az Elender Internet-szolgáltatását.

Előfizetem a CHIP Számítógép magazint:

❑ példányban egész évre 9408 forint ❑ példányban fél évre 4704 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 9600 forint ❑ példányban fél évre 4800 forint

❑ Igénybe kívánom venni június 30-ig az Elender díjmentes Internet-szolgáltatását.

Az előfizetés kezdete: ..........................................................

Név: ..........................................................

Cég neve: ..........................................................

Cím: ☐☐☐☐ ..........................................................

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ..........................................................

..........................................

Cégszerű aláírás, bélyegző

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

1999/6

elender internet

Elender Informatikai Rt

---

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

## Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 7 Modemvilág, CD-melléklettel, 1495 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 9 Linux, CD-melléklettel, 1495 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 10 Corel, CD-melléklettel, 1495 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 11 Shareware III., CD-melléklettel, 1795 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, most 1904 forintért!

Név: ..........................................................

Cég neve: ..........................................................

Cím: ☐☐☐☐ ..........................................................

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ..........................................................

..........................................

Cégszerű aláírás, bélyegző

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

---

## GURU Tábor 1999

Amennyiben visszaküldöd címünkre a levelezőlapot ismertetőt, jelentkezési lapot és befizetési csekket küldünk.

**Helyszín:** Balaton Alsóörs Ifjusági Üdülő
**Időpont:** 1999. augusztus 22-29. (8 nap)
**Szállás:** 3-4 ágyas szobákban
**Étkezés:** naponta 4x, az üdülő területén
**Részvételi díj:** előfizetőknek: 21.000 Ft
nem előfizetőknek: 23.000 Ft
**Jelentkezési korhatár:** 16 év (kivéve nagykorú kísérővel)

A programokról: szakmai előadások, számítástechnikai vetélkedők, technikai bemutatók, vendégelőadóművészek, sportprogramok, lovaglási lehetőség, kirándulás, strandolás. A gépedet természetesen hozhatod!

Kérem, hogy küldjenek a részemre jelentkezési lapot és befizetési csekket:

**Név:** ..........................................................

**Cím:** ☐☐☐☐ ..........................................................

**Életkor:** ..........................................................

**Előfizető vagyok:** ❑ igen ❑ nem

Feladó:

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Mindazok, akik május 31-ig előfizetnek a CHIP Magazinr vagy a PC Gurura, június 30-ig díjmentesen vehetik igénybe az Elender Internet-szolgáltatását.

---

Feladó:

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

---

Feladó:

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

**GURU**

**tábor 1999**

# A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

# Media made by Vogel

**Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731**

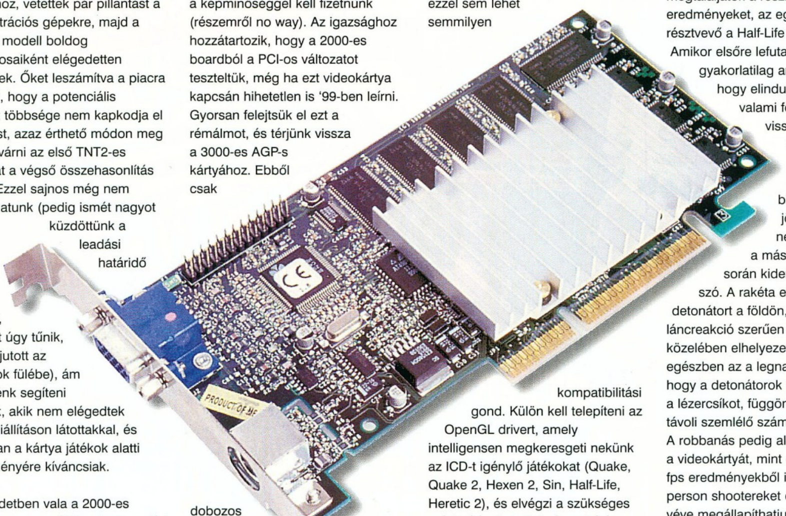
# Voodoo 3 3000



### A VOODOO TÖRTÉNELEM ÚJABB FÉNYKORA?

Az ígéreteknek megfelelően a legjelentősebb hazai computer show-n, az INFO'99-en már kapni lehetett a 3dfx dobozos Voodoo3-asait. Ez alatt a három nap alatt a fanatikus Voodoo hívők sorra járultak a hivatalos disztribútorok (merthogy már ilyenek is vannak) standjához, vetettek pár pillantást a demonstrációs gépekre, majd a 3000-es modell boldog tulajdonosaiként elégedetten hazatértek. Őket leszámítva a piacra jellemző, hogy a potenciális vásárlók többsége nem kapkodja el a döntést, azaz érthető módon meg akarják várni az első TNT2-es kártyákat a végső összehasonlítás végett. Ezzel sajnos még nem szolgálhatunk (pedig ismét nagyot küzdöttünk a leadási határidő rémével, csak hát úgy tűnik, ez nem jutott az Nvidiások fülébe), ám szeretnénk segíteni azoknak, akik nem elégedtek meg a kiállításon látottakkal, és konkrétan a kártya játékok alatti teljesítményére kíváncsiak.

Kezdetben vala a 2000-es modell, amely az új Voodoo3 család legszerényebb paraméterekkel bíró tagja. Sokan kérdeztétek, hogy mi a lényeges különbség a két változat között, amely egyelőre forgalomba került. Nos, napjainkig a válasz nagyon kézenfekvő volt, a kisebb változatra "csak" 300-as RAMDAC-ot szereltek, illetve megfosztották a TV kimenettől. Utóbbi egyértelmű, ám a RAMDAC kérdés némi magyarázatra szorul, hiszen alapvetően ettől függ, hogy a kártyának milyen a képminősége. A 3dfx-et támadók egyik kedvenc fegyvere a gyenge képminőség felemlegetése, némileg jogosan is, hiszen a sok tekintetben visszalépésnek titulált Voodoo Banshee (az utolsó produktumuk a V3-asok előtt) nagyon nem jeleskedett ebben a témakörben. Mivel pár nappal előbb kaptuk meg a 2000-es kártyát, volt időnk megszokni a képminőségét, és összehasonlítani a 3000-es változatával. Őszintén szólva, túl nagy különbségre nem számítottam, ám a csere után a kép sokkal tisztább lett, sőt, mintha a 3D-s megjelenítés is némileg megszépült volna. Sebességben a két kártya között körülbelül 10fps-es eltérések vannak, ami még nem a világ vége, ám ezek szerint a jóval barátságosabb árért (majdnem fele annyiba kerül, mint a nagy testvér) a képminőséggel kell fizetnünk (részemről no way). Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a 2000-es boardból a PCI-os változatot teszteltük, még ha ezt videokártya kapcsán hihetetlen is '99-ben leírni. Gyorsan felejtsük el ezt a rémálmot, és térjünk vissza a 3000-es AGP-s kártyához. Ebből csak dobozos változat létezik, ami örvendetes, hiszen az új designnal megáldott csomagolás az eredeti funkcióját leszámítva szobadíszként is világbajnok. A belső csomagolás is igényesedett: kivételesen nem valami papírtekercsbe szorongatott termék, hanem jókora műanyag vázba ágyazott kártya fogadott. Úgy éreztem, hogy ez az apró kis változtatás ebben a végletekig fokozott versenyben mindenképpen megéri a dicséretet:). A driver CD html alapú, kezelése teljesen gyerekjáték. Az 1.0-s meghajtó mellett találjuk a 3dfx toolst is, amelyet mindenképpen érdemes felrakni, hiszen ezzel lehet például a gammát szabályozni, illetve a TV kimenet beállításait változtatni. TV-n 800X600-as felbontás a maximum, az egyszerűség kedvéért a dobozban olyan átalakítót találunk, amelynek a segítségével az alap S-Video kimenetre kompozit videót is köthetünk. Persze ennek a minősége határozottan gyengébb, de hasznos lehet abban az esetben, ha valakinek hozzám hasonlóan olyan régebbi TV-je van, amelyen nincs S-Video bemenet. Lényeges még, hogy a szoftver külön tudja kezelni az NTSC és PAL jeleket, így ezzel sem lehet semmilyen kompatibilitási gond. Külön kell telepíteni az OpenGL drivert, amely intelligensen megkeresgeti nekünk az ICD-t igénylő játékokat (Quake, Quake 2, Hexen 2, Sin, Half-Life, Heretic 2), és elvégzi a szükséges módosításokat. Sajnos ez bétás driver, ami a 3dfx-től kicsit szokatlan, ám a CD mellékleten megtaláljátok az újabb változatát. Végül telepíthetjük a DirectX 6.1-et, amely nélkülözhetetlen például a 3D Mark '99 futtatásához. Ennyi bevezető után lássuk, mennyi lóerő van a Voodoo3-asokban.

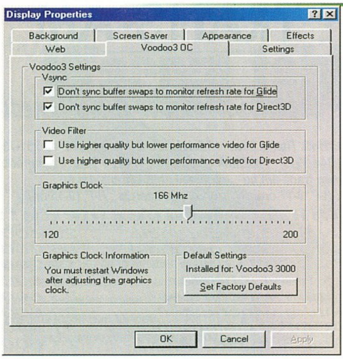


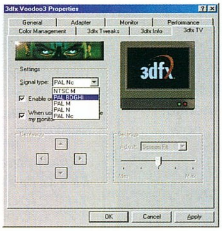
A tesztek során a jól ismert fps faló játékok mellett igyekeztünk kevésbé népszerű, ám nagy erőforrásokat igénylő programokat is kipróbálni. De ne szaladjunk ennyire előre, kezdjük az eredmények értékelését a jó öreg Quake2-timedemókkal. Némi állandósult 60 fps körüli mérési eredmények után leesett, hogy ez a vsync onnak köszönhető. Szerencsére a netről már ekkor is letölthető volt olyan kisebb overcloker program, amely kapásból támogatja a vsync kikapcsolását, illetve a V3-as chip órajelének növelését. Nagyon hasznos a jelenléte, feltétlen érdemes installálni. A szükséges beállítások elvégzése után a demo2 végre 100 fps fölé emelkedett 800X600-ban. A táblázatokban megtaláljátok a részletes mérési eredményeket, az egyetlen új résztvevő a Half-Life mine demója. Amikor elsőre lefutattam, gyakorlatilag annyi történt, hogy elindult egy rakéta, valami fölrobbant, majd visszakaptam a consolt. Néztem egy sort, hogy biztos hibásan jött le a file a netről, de végül is a második próba során kiderült, miről is van szó. A rakéta eltalál egy detonátort a földön, amely láncreakció szerűen fölrobbantja a közelében elhelyezett társait. Az egészben az a legnagyobb ötlet, hogy a detonátorok az égre húzzák a lézercsíkot, függönyt alkotva a távoli szemlélő számára.
A robbanás pedig alaposan leterheli a videokártyát, mint ez az alacsony fps eredményekből is látszik. A first person shootereket egy kalap alá véve megállapíthatjuk, hogy akárcsak a Voodoo2 esetében, ismét előreléphetünk egyet a

***A CD mellékleten ebben a hónapban kiemelten foglalkozunk a Voodoo3-mal. Sajnos pár program eleve patchet igényel (EA játékok), ezért ha bármi gondod van az elindításukkal, és V3-asod van, akkor érdemes első lépésben a CD-n körülnézni.***

***Lapzártakor érkezett a hír, hogy a 3dfx módosította a Voodoo 3 3500-as specifikációit, így a végleges kártya TV-tunerrel és videobemenettel lesz kiegészítve. Az ígéretek szerint az ára viszont változatlan marad.***

JÓ HÍR



felbontások nagysága terén. 1024x768-ban az Unreal, a Half-Life és a Quake2 elképesztően folyamatosan futott. Igazság szerint a Half-Life és az Unreal 1280x1024-ben is jól futott, főleg az utóbbi volt nagyon meggyőző. A 3000-es bundle (csomagolás) alapból tartalmaz 220-as Unrealt is, ez 1280-ban olyan élmény, amely igazolni látszik a beruházásunk helyességét.

Érdemes megnézni a (maps könyvtárban kell ráklikkelni) Gateway névre keresztelt pályát, amely felér egy megelevenedett Stargate részlettel. Azzal a különbséggel, hogy ebben személyesen is megcsodálhatjuk a Csillagkaput. Kicsit trükközve a Falcon 4.0-val túl nagy csodának nem lehettünk tanúi. A cselfogás abban rejlett, hogy elindítottuk a programot a nem hivatalos 1024x768-az felbontásban, de igazából a TNT-re optimalizált engine időnként beszaggatott. Végül pár szó a 3D Mark '99 eredményekről. A 4700-as eredmény igen szépnek módható, egyetlen negatívum, hogy a kezdeti füst - "hála" a 16bites renderingnek - enyhén csíkos volt. Ugyanaz a jelenség, mint Bansheen, azzal a különbséggel, hogy a csíkok itt kevésbé láthatóak, ezért nem annyira zavaró a jelenlétük.

(A voodoo3 már végig truecolorban dolgozik, és az eredményt csak a számítások elvégzése után, a monitorra való kirakás előtt konvertálja 16 bites színmélységre. Ez azért fontos, mert a korábbi változatok 16 bites feldolgozása információvesztéssel járt; az egyes képpontok RGB (red, green, blue – vagyis vörös, zöld, kék) értékeinek kiszámításakor a számokat kerekíteni kellett, és ez nem tette lehetővé a textúrák színeinek hű megőrzését. – Laayosh)

A feljebb már említett overcloker program segítségével tovább fokozhatjuk a Voodoo3-asunk teljesítményét. Kezdetben én is kicsit bátortalanul álltam a dologhoz, hiszen veszélyes játéknak tűnt a chip órajelét kényünkre-kedvünkre változtatgatni, feljebb tornázni. Gyorsan megkérdeztem kokokot (neki köszönhettük annak idején az első Voodoonkat), mi erről a véleménye. Természetesen már kipróbálta a programot, ennek köszönhetően a 3000-ese épp a 3500-as beígért órajelén futott. Mondanom sem kell, hogy az ezzel járó fps emelkedés sem maradt el. Az óvatosságom egyből oda is lett, gyorsan megnéztem, hogy a két kártya valójában mit is tud. Az eredményeket a második táblázatban láthatjátok. A módszer veszélyes, de ha nagyon kis lépésekben próbálkoztok, teszem azt 1-2 MHz-enként, akkor elejét lehet venni minden bajnak. Amennyiben a Windows elkezd szemetelni, esetleg a programok lefagynak, akkor elértél a chip teljesítőképességének határára, és érdemes gyorsan biztonságos szintre süllyeszteni az órajelet. Mivel a 3dfx-től nem igazán olvastam elítélő nyilatkozatot a módszerrel kapcsolatban (persze az overcloker nem az ő munkájuk), gyanítom, hogy a szemet hunyás mögött örülnek az egésznek. Nekik ez csak reklám, az emberek pedig szeretnek jól járni. Kicsit az egész hasonlít a Celeron kálváriára, bár több mint valószínű, hogy ezért senki sem fogja lecserélni a Voodoo3-asát, legfeljebb örül, ha kifogott egy "erősebb" chipet. Az igazán jók úgyis csak a 3500-asokban fognak dorombolni.

Összességében kijelenthetjük, hogy a Voodoo3-mal bármilyen 3D-s játékot gond nélkül játszhatunk 1024x768-ban (magas frame rate-ek mellet), illetve esetfüggően érdemes megpróbálni a 1280x768-at is. A dolog szépsége az utóbbi felbontás esetén, hogy ez már nem produkálható az SLI megoldással, így ebben a tekintetben mindenképpen lekörözi a viszonyítási alapként emlegetett duál Voodoo combót. Végül érdemes belegondolni abba, hogy a Voodoo2-eseken (vagy akár a TNT-n) mennyit húztak az újabb driverekkel. A Voodoo3 egyelőre a leggyorsabb kártya a piacon (az ismert "hibáival", miszerint technikailag nem túl előremutató), bár nyugodt szívvel csak a 3000-es változatát tudom ajánlani. A legutolsó hír a 3dfx háza tájáról, hogy ezerrel dolgoznak a Voodoo4-en, amelynek egészen elképesztő paraméterei lesznek. Olyan pletykákat is hallani, miszerint a 3500-as Voodoo3 már meg sem fog jelenni.

**( Tesztgép config: PIII 500MHz, IBM 8.4, 128 MB PC 100 SDRAM)**

*soobana*
*sbaron@vogel.hu*

## Voodoo 3 3000 teszt

| Quake 2 3.20 | |
|---|---|
| ***Demo2.dm2*** | |
| 800X600 | ***106*** |
| 1024X768 | ***79*** |
| 1280X960 | ***54*** |
| ***Crusher.dm2*** | |
| 800X600 | ***55*** |
| 1024X768 | ***49*** |
| 1280X960 | ***37*** |
| **Half-Life** | |
| ***Blowout ( OpenGL)*** | |
| 1024X768 | ***44*** |
| 1280X960 | ***41*** |
| ***Blowout ( D3D)*** | |
| 1280X960 | ***26*** |
| ***Mine2 (OpenGL)*** | |
| 1024X768 | ***16*** |
| 1280X960 | ***15*** |
| ***Mine2 (D3D)*** | |
| 1280X960 | ***10*** |
| **Unreal 1.0** | |
| ***Fps (glide)*** | |
| 800X600 | ***53*** |
| 1024X768 | ***37*** |
| **3D Mark '99 Max Pro** | |
| 800X600 | ***4873*** |
| 1024X768 | ***4572*** |
| 1280X1024 | ***3420*** |

## Voodoo3 performance

| Quake2 3.20 | 143 MHz | 166 MHz | 180 MHz |
|---|---|---|---|
| ***Demo2.dm2*** | | | |
| 800X600 | ***97*** | ***106*** | ***111*** |
| 1024X768 | ***70*** | ***79*** | ***87*** |
| 1280X960 | ***48*** | ***54*** | ***60*** |
| ***Crusher.dm2*** | | | |
| 800X600 | ***50*** | ***55*** | ***55*** |
| 1024X768 | ***42*** | ***49*** | ***51*** |
| 1280X960 | ***31*** | ***37*** | ***39*** |

**Herta**
1075 Budapest,
Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232 Fax: 343-4208
E-mail: hertakft@herta.hu
**INFO**

## BALATI Computers Bt.

**1146 Budapest, Thököly út 88.**

**Komplett konfiguráció:**

Midi ATX, AMD6K2-300/100MHz, Epox VIA MVP3-G alaplap (112 MHz), 1.44MB FDD, Q4.3GB CR-A HDD, 64MB/100 SDRAM, ATI Rage Pro II 8MB AGP, Belinea 15" monitor (3 év gar.), 32xCD-ROM, SB16 hangkártya, bill., egér

**139.900,- +25%Áfa**

**!!! OTP Részletfizetési lehetőség !!!!**

Használt alkatrészek beszámítása.

**Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól**

**Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#**

E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

## Accelerátor Kft.

**1065 Bp., VI. Lázár 10., az Opera mögött**

**Tel.: 302-0585, Árlista: 2-333-666 / 1298#**

**Nyitva: H-Cs:9-17.30, P:9-15.30**

Áraink ÁFA nélküliek, gar. 1 év monitorra 3 év

**Viszonteladói Árlista: 2-333-666 / 1297#**

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK

DAEWOO monitorral, billentyűvel, egérrel

| | |
|---|---|
| Cyrix 233 MX/16M/3,2G | 89,9 |
| AMD K6-2/300MMX/16M/3,2G | 94,2 |
| Intel 233MMX/32M/3,2G | 93,6 |
| Intel P II 333ACel/32M/3,2G | 106,7 |
| Intel P II 350/32M/3,2G | 127,1 |
| Intel P II 400/32M/3,2G | 143,2 |

**Az árak ezer forintban értendőek .**

**OTP Részletfizetési akció**

**Cpu 300A / 350 / 400 — 14,1 / 38 / 54,1**

**99.05.07. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk**

| | |
|---|---|
| **Mini/ATX MINI-MIDI-Nagy** | **4 / 7,2 / 7,2 / 10** |
| Procomp LX / BX / VIA | 10,8 / 16,5 / 14,2 |
| Gigabyte AA+ / AX | 15,5 / 16 |
| Gigabyte LX7 / YMM / BXDS | 17,9 / 29,8 / 67,9 |
| **Gigabyte100MHz BA/BXE/BXS** | **23,4 / 25,5 / 44,6** |
| **Abit BH6 / BX6 2,0 / Asus P2B** | **20,2 / 23,4 / 25,5** |
| SD ram 16 / 32 / 64 / 128 | 3,5 / 6,5 / 14,2 / 30 |
| **SD ram100MHz 32 / 64 / 128** | **7 / 13 / 28,6** |
| **CD Cyber40 / Pansonic 32** | **7,9 / 10,4** |
| HDD St3,2/ St4.3 /St6,5 | 19,6 / 24,5 / 26,6 |
| HDD Q3,2EX / 6,4EX /10,2EX | 21,6 / 28 / 35 |
| **Daewoo 14" / 15" / 17"** | **28 / 38,1 / 60,9** |
| **BELINEA 14" / 15" / 17" Akció** | **28,5 / 35,2 / 59** |
| **MAG XJ500T / 707 / 715T** | **42,4/ 67,5 / 93,2** |
| VGA S3 1mb / 4mbPCI / 4mb AGP | 3 / 4,6 / 4,6 |
| Matrox Product. G200 SD / SG | 17,6/19,9 |
| Diamond Viper 330 / Viper 550 | 14,4 / 18,4 |
| **Diamond Fusion 16mb / 3DFX 12 mb** | **26 / 17,4** |
| **Diamond Monster 4MB / II 12MB** | **15,4 / 27,8** |
| SB 128 / SB Live / Live digit | 9,8 / 13,2 / 35 |
| TB Malibu OEM / Daytona OEM | 17 / 15 |
| CD író Pana 4/8 IDE/ TEAC 4/12 SCSI | 44 / 44 |
| **Írható CD Philips / FUJI** | **320 / 330** |

## TRANS-AM elektric

***Számítástechnika és Multimédia***

*Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16*

*Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban )*

*Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu*

*Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig*

**Diákoknak 2% kedvezmény!!!**

| | |
|---|---|
| 14" Licom SVGA 3 év garancia | 25.600,- |
| 17" Licom SVGA 3 év garancia | 56.000,- |
| Creative 36x IDE CD drive | 9.200,- |
| 1,7 Gb Seagate winchester | 17.600,- |
| 3,2 Gb Quantum winchester | 23.600,- |
| 6,4 Gb Quantum winchester | 29.600,- |
| Pentium II ACORP Celeronhoz | 11.440,- |
| Pentium II Abit BH6 BX / ATX | 21.600,- |
| Pentium II 333A Intel Celeron CPU | 14.960,- |
| Pentium II 366A Intel Celeron CPU | 19.600,- |
| Matrox G-200 AGP 8 Mb SD RAM | 16.800,- |
| Sound Blaster 128 PCI oem | 9.600,- |
| **Trans-Am Devil PII Celeron :** | **109.600,-** |

Pentium II alaplap,PII 300 Celeron, 32 SD, 3,2 Gb Q HDD,1,44 FDD,Mini,S3 4 Mb AGP 36x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g.klav.

**Trans-Am használt Pentium: 48.000,-**

Pentium /100,8Mb, baby ház, 1,44 FDD 270 HDD,14" digitális mon., 2 Mb PCI VGA

**Canon BJ 10 SX** használt/3 hó gar. **12.800,-**

**Használt alkatrészek adás - vétele**

*Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !*

*VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !*

*Hívjon, alkudjon és vásároljon !*

*Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és késpénzfizetésre vonatkoznak.*

- Ha **TE** szeretsz szenvedni hamisított alkatrészekkel
- Ha szeretnél silány min õséget csillagászati áron
- Ha nehézkes banki ügyintézést akarsz
- Ha jó neked, hogy naponta összeomlik a géped

***Kérünk, ne is olvasd tovább ezt a hirdetést !!!***

DE:

- Ha márkás dolgokat szeretnél, elérhet õ áron
- Ha profi szakemberekre van szükséged
- Ha zökkenõmentes hitel ügyintézést akarsz
- Ha szaktanács kell

Info99 akció!!! -5%

*Telefonálj bátran!!*

***THE MASTERS OF COMPUTERS'***

Tel/Fax: 276 22 57, 06(20) 618 720

## 4M COMPUTERBONTÓ

**„4M“ Műszaki és Kereskedelmi Kft.**

Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.

Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.

Komplett számítógépek, PC-k szervizgaranciával.

Cím:**1072 Budapest, Klauzál u. 32.** Tel.: 26-79-560, 26-79-561, Fax: 26-62-327

Nyitva: hétfő - péntek: 10-18-ig szombat: 9-13-ig

**1024 Budapest, Margit krt. 48.** Tel.: 06-30 94-49-102

Nyitva: hétfő - péntek: 9-16.45-ig

E-mail: bonto4m@mail.datanet.hu http://w3.datanet.hu/~bonto4m

## LS COMPUTER

**A Nyugatinál**

**Új és használt számítógépek, alkatrészek**

**ABIT, ASUS, Hercules, Matrox, Diamond (5 év gar.), Gravis (3 év gar.), ATI, Intel, LG (3 év gar.), Samsung (3 év gar.), ADI, Viewsonic, Lite-ON (3 év gar.) és még sok más**

**Internet előfizetés (Datanet), Szerviz**

**1067 Budapest, Podmaniczky u. 29.**

**Tel.: 311-5456**

**Friss árlista: w3.datanet.hu/~lsbt**

## Video & 3D — Spieler computer

**Multimédia PC konfigurációk PII-PIII 500Mhz-ig, tetszőleges kiépítésben, 3 év garanciával.**

**TV tuner-, videoeditáló-, valósidejű MPEG tömörítő kártyák és külső eszközök széles választéka, már 15.600,- Ft-tól.**

**Legújabb termékünk: képnagyító monitorszűrő. 15"-os képernyőből 17"-ost, 17"-osból pedig 20"-ost csinál. Így a játékok látványosabbak és a grafikus tervezést is könnyebbé teszi.**

1083. Budapest, Illés u. 40. Tel: 334-3715 Fax: 210-9108

spl@mail.matav.hu www.alap.net/aruhaz/spieler

# Wacom táblák

A Wacom Intuos tábláinak A4, A5 és A6-os verzióit kaptuk meg tesztelés céljára. Mivel jelen cikk írója a PC GURU egyik tervezője, és főállásban 2D és 3D grafikával keresi meg a perecre valót, a tesztelés szakavatott grafikus kezekben történt.

A pofás tervezésű dobozokban a tábla, a beviteli eszköz – pen, avagy toll – mellett a táblánk szélére pattintható tolltartón, adapteren valamint a használati és installálási utasításon kívül megtaláljuk a meghajtó drivereket CD lemezen, továbbá a Fractal Design Painter 5 lebutított változatát Painter Classic név alatt. A legnagyobb és egyben legdrágább tábla mellé pedig görgők és golyó nélküli 3 gombos egeret mellékelnek, amelyet a Wacom 4D mouse-nak hív. Tábláinkat a Painter Classic programmal, valamint Photoshop 5-tel, Lightwave-vel és a Painter 5.5-ös verziójával teszteltük.

Mindhárom táblára jellemző volt a könnyű installálhatóság mind Windows 95, mind Windows NT 4.0 alá. A tábla soros porton keresztül illeszkedik a PC-hez, áramellátásáról a mellékelt adapter gondoskodik.

Azoknak, akik még soha nem használtak efféle digitalizáló-táblát, az első pár órában egészen biztos, hogy ennek alkalmazása kissé idegen lesz, hiszen olyan pointermozgatási szabadságot kapunk, amelyet még a legmodernebb infra- és rádióhullámokkal működő egerek sem képesek nyújtani. Igazán azok az emberek fogják kiugróan kreatív eszközként megbecsülni, akik már próbáltak létrehozni komolyabb grafikus állományokat egérrel. Igen, grafikus állományokat, mert ezek a táblák a közhiedelemmel ellentétben NEM csak arra valók, hogy segítségükkel szabadkézi rajzokat – hívjuk naturális képalkotási eljárásnak - hozzunk létre, hanem szinte kizárólag minden grafikus alkalmazás kezelését nagyságrendekkel megkönnyíti, beszéljünk fotóeditálásról, vagy retusálásról Photoshopban, kiadványtervezésről Quark Expresszben, vagy 3D modellezésről Lightwave-ben.

A toll rendkívül könnyű (súlya mindössze 13 gramm), elem és vezeték nélküli eszköz, amely 1024 fokozatban nyomásérzékeny. Ez azt jelenti, hogy képes a hagyományos toll, ceruza, kréta tulajdonságait szimulálni. Magyarul, ha jobban rányomom, vastagabban fog. (A legkisebb tábla csak 256 fokozatú.)

A táblák használata az első néhány óra „szoktatási idő" után rendkívül egyszerű és kényelmes.

A rajzfelület kemény, jól „rajzolható" és „satírozható". A tábla felső peremén az „F' billentyűknek megfelelő programozható érintőgombokat találunk, illetve mouse/pen funkcióváltó gombot, továbbá közvetlenül, három fokozatban tudunk nyomásérzékenységet állítani.

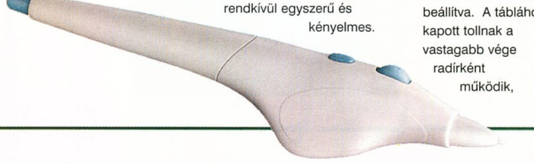
Amennyiben a táblához mellékelt toll kevés lenne, a Wacom több egyéb beviteli eszközt is gyárt, amelyeket külön kell megvásárolnunk. Ezek közül a legérdekesebb talán a digitális airbrush volt, amely teljesen úgy működik, mint a hagyományos, még a formája is hasonlatos ahhoz. A beviteli eszközök külön konfigurálhatók, a tábla felismeri, ha új kelléket érintünk a tábla felszínéhez, és automatikusan annak beállított paramétereivel dolgozhatunk tovább. Így megtehetjük azt, hogy ha nem kívánunk ugyanazon programon belül különböző paraméterek beállításával bajlódni, hogy megfelelő számú beviteli eszköz beszerzésével akár minden rajzolófunkció, vagy különleges hatás más kellékhez legyen beállítva. A táblához kapott tollnak a vastagabb vége radírként működik, de természetesen ehhez is bármilyen egyéb funkciót hozzárendelhetünk. Precízen kattintható billenő kapcsoló is tartozik hozzá, amellyel az egér bal gombját válthatjuk ki.

A legjobb ár-teljesítmény viszonyt az A5 méretű tábla nyújtja: a valamivel több, mint 80 eFt-os árával a megfizethető kategóriába tartozik. Az ennél nagyobb táblák profiknak, CAD tervezőknek, illetve olyan digitális művészeknek ajánlhatók, akik hozzászoktak a nagy felületeket igénylő tevékenységhez, vagy az adott alkalmazás kívánja meg (nagy bonyolultságú 3D objektumok stb.) a terjedelmes felszínen történő pontos, precíz munkát. Jómagam és barátom, Johnny, akivel együtt teszteltünk, véglegesen beleszerettünk a Wacom digitalizáló-tábláiba, és azt ajánlom minden digitális grafikával foglalkozó felhasználónak, hogy néhány hónapig (jobbik esetben hétig, napig) ritkábban szórja a pénzét egyebekre, és ne sajnáljon ilyenbe befektetni. Az eredmény önmagáért fog beszélni.

*4Ray*

**Mikropo Computer**
1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 353-0111

**INFO**



# Procivetélkedő

TALLÓZÓ

Lehet bármilyen videókártyád, a játékok sebességét és élvezhetőségét elsősorban a processzor teljesítőképessége határozza meg. (Ez persze nem vonatkozik a különböző kártyajátékokra, de pl. a bonyolult sakkprogramok esetében már jelentős lehet, hogy milyen gyorsan számítja ki a következő lépést.)

A ma megvásárolható processzorok választéka igen széles, ami nem könnyíti meg a választást. Nehezítő tényező az is, hogy a processzorok „szakosodtak", vagyis a különböző márkák és típusok különböző feladatokra optimalizáltak. Ez az eltérő belső felépítésből fakad.

Bármiféle elemzésnél többet mondanak a grafikonok, amelyeket a mérési eredményekből állítottunk össze. Az alacsony szintű mérések, bár nagyjából képet adnak a processzorok nyers teljesítményéről, nem alkalmasak arra, hogy korrekt módon rangsoroljuk őket. Igazán hasznos információt az alkalmazások futtatásával kapott eredmények szolgáltatnak. Először a CHIPMark v1.0-val az általános teljesítményt mértük. Ez irodai alkalmazásokat futtat, és a futás idejét méri. Az alkalmazások között szövegszerkesztő, táblázatkezelő, adatbázis-kezelő, képmanipuláló és nem 3D-s játék is található. Az itt kapott eredmények adják a grafikon Alkalmazás oszlopát.

Következőként a 3DMark 99 Maxot futtattuk, amely 3D-s megjelenítési sebességet mér. Ehhez 16 MB-os Hercules Dynamite TNT-t használtunk, 800x600-as felbontásban, 32 bites színmélységben, 24 bites Z-buffer és háromszoros framebuffer beállítások mellett. Az itt kapott eredmények adják a grafikon 3D Grafika oszlopát. Harmadikként a MultimediaMarkot eresztettük rá a procikra, ez MPEG kódolást és lejátszást, kép- és hangfeldolgozási sebességet mér. Ennek eredménye adja a grafikon harmadik, Multimédia elnevezésű oszlopát.

Az eredmények értékelésekor a Celeron 300A Slot 1-es processzort választottuk viszonyítási alapnak, így ennek az adatai képezik a 100 %-ot. Azért döntöttünk emellett, mert elterjedten használt, kielégítő teljesítményt nyújtó proci.

Nézzük tehát a grafikont. A Celeron csoport viszonylag egyenletes eloszlást mutat, ami azért érdekes, mivel a 300-as és a 433-as között 18 % eltérés van a 3D-s teljesítményben. Ez legalábbis megkérdőjelezi a 400 MHz-es processzorok létjogosultságát csakúgy, mint az overclockolás szükségességét. Az is jól látható, hogy a Pentium II 450 és a Celeron 433 között sincs szignifikáns különbség a 3D-ben, viszont jól érzékelhető a P II-es előnye az Alkalmazás ill. a Multimédia teljesítményben. Ez egyértelműen a nagyobb méretű cache-nek köszönhető.

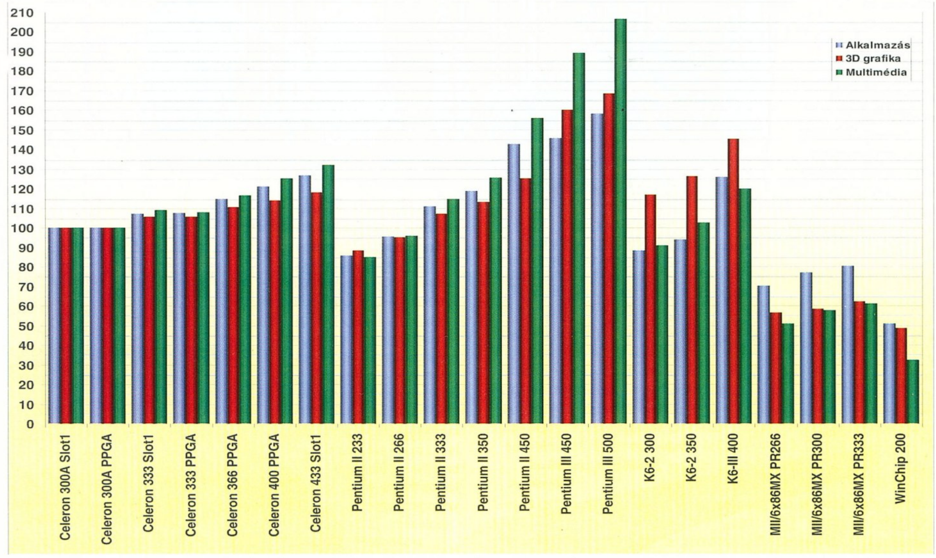
Nagyon látványos a Pentium III-as teljesítményugrása a P II-eshez képest. A SSIMD (Streaming Simple Instruction Multiple Data) utasításkészletnek és a módosított belső architektúrának köszönhetően főleg a multimédiás és a 3D-s teljesítmény ugrott meg, látható, hogy az alkalmazásteljesítmény szinte megegyezik a P II-vel.

A K6-2 igyekszik beváltani a hozzá fűzött reményeket. Bár az Alkalmazás és a Multimédia teljesítménye elmarad a hasonló órajelű Intelektől, a 3D-s teljesítmény jelentősen nagyobb. Különösen igaz ez a K6-III 400-ra, amelynek 3D-s teljesítménye megközelíti a Pentium III-ast is! Valami lehet ebben a 3DNow!-ban :-) A K6-2 alkalmazásteljesítménye sajnos igencsak lerontja a képet, hiszen jócskán elmarad a hasonló órajelű Intelektől.

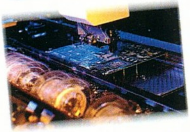
**MIT VEGYEK?**

A Cyrix processzorok, mint a grafikonon is látható, nem rúghatnak labdába azoknál, akik sokat akarnak játszani. Iroda programokhoz azonban a teljesítményük kielégítő. Aki csak játszani szeretne, annak leginkább a K6-2-es fekszik, hiszen az ára és a 3D-s teljesítménye is jó. A kérdés csak az, hogy a kedvelt játékok használják-e a 3DNow! utasításkészletet. Ha nem, akkor nem igazán vagyunk kisegítve ezzel sem. A Celeronok egyenletes, jó teljesítményt nyújtanak. Aki megbízhatóságra vágyik, annak bármelyik jó választás lehet. A csúcsteljesítményt persze a Pentium III-asok nyújtják, de az szinte elképzelhetetlen, hogy valaki otthonra, játékra ilyen processzort vegyen. Sajnos a tesztelés ideje alatt még nem volt információnk az AMD K6 III áráról.

*BigZoo*



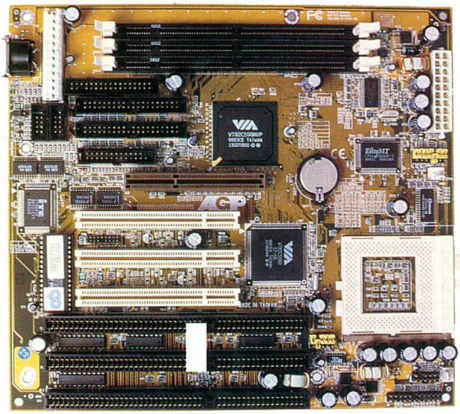
# Chaintech alaplapok



Tajvan. Egykoron Kína talán legelmaradottabb tartománya, ahol az ásványkincsek hiánya és a vidék kedvezőtlen mocsaras klímája évszázadokig elriasztotta az egyébként vállalkozó kedvéről híres kínai bevándorlók jelentősebb tömegeit. Az anyaországtól 1949-ben elszakadt, immár fél évszázada saját útját járó szigetország a kilencvenes évek végére mégis a világ egyik legfejlettebb IT iparát hozta létre, pusztán saját emberi erőforrásaira támaszkodva. Az Acer, az Asus, a FIC és a DTK nevével fémjelzett tajvani hardvergyártók napjainkra számos területen (pl. komponensek) vitathatatlan világelsőséget vívtak ki maguknak, beszállítóként számos amerikai óriáscéget (pl. Compaq, Intel) is megnyerve kereskedelmi partnernek.

1986-os alapítása óta a Taipei-i székhelyű Chaintech Computer Co., Ltd. is ezen gazdasági környezetben próbál meg érvényesülni, mindezidáig meglehetős sikerrel: a kezdeti időkben kizárólag alaplapokat előállító, negyvenezer darabot el nem érő gyártási kapacitással rendelkező cég 1998-ra többszázezres nagyságrendűre növelte termelését. Időközben a vállalat által kínált termékek csoportja is jelentős bővülésen ment keresztül: az alaplapok mellett az iparágban a DTK által bevezetett ún. „bare-bone" rendszerek, majd legújabban a „Desperado" névre hallgató AGP grafikus kártyák is feltűntek a Chaintech portfoliójában.

Fenti sorok írójának két, a Chaintech „klasszikus" tevékenységi körét, az alaplapgyártást reprezentáló terméket volt lehetősége tüzetesebb vizsgálat tárgyává tenni. A CT-6BTA3 a szebb jövő ígéretét a Slot1-ben (Pentium II/III, Celeron processzorok) felfedezni vélők, míg a CT-5AGM2 a „Super" Socket7 (AMD K6/K6-2 3D, Cyrix M1/M2, IDT Winchip C6, Intel Pentium/Pentium MMX) mellett továbbra is hűségesen kitartók szívét hivatott intenzívebb dobogásra bírni. Az elsőként említésre került, Intel BX lapkakészlettel szerelt modell (1xAGP, 4xPCI, 2xISA) ATX formátumban kerül forgalomba, VIA MVP3 chipsettel ellátott mostohatestvérének (1xAGP, 3xPCI, 3xISA) azonban meg kellett elégednie a hagyományos „Baby" AT szabvány által rákényszerített külalakkal. Megjegyzendő, a CT-5AGM2 némileg idejétmúlt fazonjának hiányosságait többé-kevésbé sikeresen ellensúlyozza az alaplapon található második, ATX-es tápcsatlakozó; ráadásul a Chaintech üdvöskéje azon kevés AT alaplap közé tartozik, amely kisebb barkácsolás után bizonyos ATX-es házakba is beilleszthető. Igaz ugyan, hogy a billentyűzet csatlakozója nem pontosan azon a helyen tűnik fel, ahová a jóhiszemű tajvani tervezőmérnökök szánták, azonban a további konnektorok pozíciója „szinte" szabadon konfigurálható. Őszintén remélem persze, hogy a fenti kísérletsorozatot egyetlen

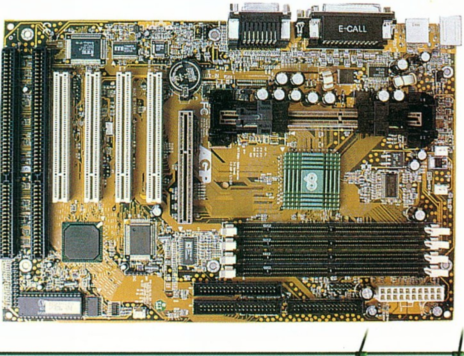


olvasónk sem tekinti próbaértékűnek, hiszen a szellemi képességeinek csak részben birtokában lévő felhasználó is valószínűleg ATX formátumú alaplapot vásárol ATX-es házába.

A szabványos 66 és 100 MHz-es FSB beállításokon túl mind a CT-BTA3, mind a CT-5AGM2 támogatja a „nem hivatalos" 75 és 83 MHz-es értékeket, sőt az első alaplap esetében a 103, 112, 133 MHz, a másodiknál pedig a 68 és - az AMD K6-2 3D tulajdonosok számára gyakorta nélkülözhetetlen - 95 MHz is feltűnik. A BX lapkakészlettel szerelt modell Award BIOS-a az ún. SeePU technológia révén automatikusan detektálja és aktivizálja ugyan az inzertált processzor beállításait, azonban hagyományos jumperek révén mindkét alaplap esetében lehetőség nyílik az FSB és a szorzó értékek „egyedi" konfigurálásra is. A CT-BTA3 és a tesztsorozathoz rendelkezésemre bocsátott, vadonatúj 433 MHz-es Celeron A teljesítményének meghatározása végett egy ABIT BH6 alaplapot állítottam szembe a fenti rendszerrel. Méréseim szerint (Quake II, Sin, Winstone) a vetélytársak szinte hajszálra azonos eredményeket produkáltak, a kettőjük közötti legnagyobb eltérés sem haladta meg az egy százalékot. Sajnálatos módon a 433 MHz-es Celeron A processzor túlhajtása egyik alaplap esetében sem bizonyult lehetségesnek.

A fentiekben ismertetett, jórészt pozitív tulajdonságokon túlmenően mindkét modell különleges hardver alapú, ún. „Trend Chipaway" vírusvédelmi funkciókkal rendelkezik, sőt, a CT-BTA-3 esetében az alaplapra szerelt Ensoniq ES1373 PCI audio chip erősíti tovább a kedvező összbenyomást. Jómagam, mint rendkívüli mértékben elégedett tesztelő, mindenki számára csak ajánlani tudom a „Láncosok" remélhetőleg egyre gyarapodó táborához való csatlakozást.

*Varsányi András*




**Aqua Computer**
1072 Budapest,
Dohány u. 38.
Tel.: 322-4658 Fax: 343-4544

**INFO**

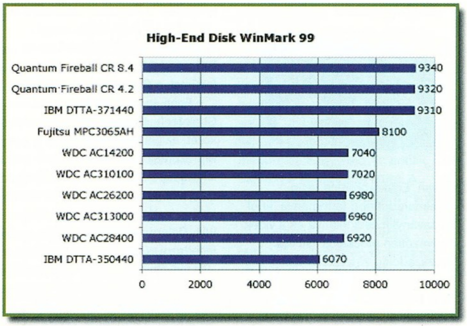
# Hardware fórum

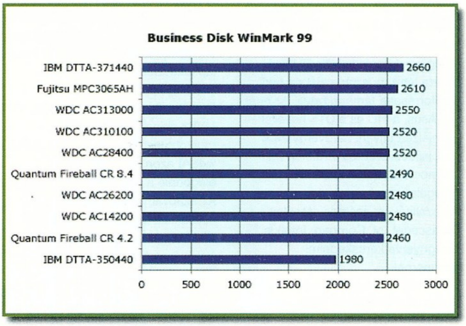
Sziasztok!

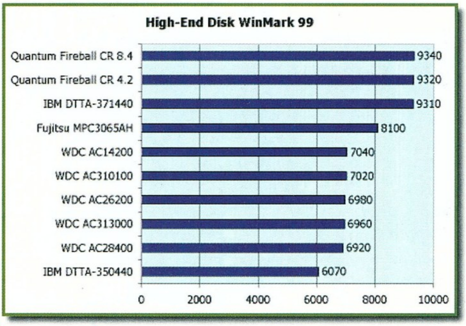
Legelőször fontos mondanivalóm lenne az Abit BX6 rev2.0 tulajdonosoknak. Az alaplap teljes mértékben támogatja az ACPI funkciókat, így a processzorventillátor fordulatszám-szabályzását is. Ez azt jelenti, hogy amíg a processzor viszonylag hideg, addig a ventillátor alacsonyabb fordulatszámon jár, és a fordulatszáma – s ezzel a hűtés hatásfoka is - a melegedéssel egyenes arányban nő. Hogy ezt a lehetőséget ki tudjuk használni, egy hőelem szükséges, melyet egyrészről az alaplap RT2 csatlakozójára, másrészről pedig a processzor legmelegebb pontjára kell csatlakoztatni. Mivel ez utóbbi nagyon körülményes, célszerű eltávolítani a hűtőbordáról a ventillátort, a hőelemet a bordák közötti résben, a mértani középpontban, lehetőleg minél mélyebben elhelyezni, és egy csepp ragasztóval rögzíteni. A ragasztó száradása után csavarozzuk vissza a ventillátort. A ventillátorcsatlakozót az alaplap FAN1-es dugójára dugjuk, ez az egyetlen szabályozott aljzat. Ha nincs hőelem, akkor a ventillátort IDE SEMMI ESETRE SE csatlakoztassuk, mert a legalacsonyabb fordulatszámon fog járni. Ebben az esetben rendelkezésre áll még a FAN2 és a FAN3 aljzat, használjuk ezeket. Hőérzékelőt házilag is készíthetünk, nem kell hozzá más, mint egy 10 KOhmos NTC ellenállás és két szál drót, végükön szabványos érintkezőpárral. Ilyen például a számítógépekben használt turbó-kapcsoló kábel. Az NTC ellenállást forrasszuk a drótra, a forrasztási helyeket szigeteljük le, az ellenállást a fent ismertetett módon rögzítsük a bordára, a csatlakozót dugjuk az RT2 aljzatra, és kész. Az egész megvan kb. 200.-Ft-ból, 10 KOhmos NTC ellenállást keressünk elektronikai alkatrészeket forgalmazó boltokban.

A bioszban a CPU hőmérséklete is megjelenik, és a riasztási hőmérséklethatár megszabható. Ezt 60 fokra érdemes állítani. Ha az alaplap, vagy a processzor eléri ezt a határt, a hangszóró riasztójelzést ad. A hőelem elhelyezésére vonatkozólag minden lehetséges eljárást kipróbáltam. A fentebb említett módon elhelyeztem a processzoron, a mellett és a hűtőbordán is. Az eltérés nem volt számottevő, így a legegyszerűbb megoldást javaslom. A cikk írásakor a környezeti hőmérséklet 20-22 fok, az alaplap és a processzor hőmérséklete 38-42 fok között változik. A ventillátor fordulatszáma 4400-4500. A melegebb nyári napokra gondolva a 60 fokos riasztási határ megfelelő, szükség esetén felmehetünk 70 fokig. Az Abit BH6, illetve BX6 rev2.0 alaplapok legújabb bioszaiban a másodszintű cache-memória időzítésének beállítása elérhetővé vált. Ezt a Cpu Soft Menu menüpontban végezhetjük el, az L2 Cache Latency 1-15-ig szabályozható. Minél kisebb az érték, a cache annál gyorsabb, viszont a gép annál kevésbé lesz stabil. Próbálgatással érdemes a legmegfelelőbb értéket megválasztani, ha nincs más hátra, ott a default is. A gyári alapértelmezés a 4, ennél kisebb értéknél a gép esetleg nem bootol, de nagyobb érték választásával az esetleg bizonytalankodó tuningolt processzor stabilabbá válhat.

Régen esett szó a winchesterekről. Miután a nagyobb méretű merevlemezes tárolók ára lassan, de biztosan csökken - 3,2 GB alatt nem is igen lehet kapni -, arra gondoltam, foglalkozzunk egy kicsit a kereskedelemben kapható gyártmányokkal. Jó szokásomhoz híven legelőször azzal kezdem, mit NE vegyünk. Aki tuningol, semmi esetre se vegyen Seagate winchestert. 66MHz órajel felett csak akkor lehet viszonylag hibamentes működésre számítani, ha nem engedélyezzük az UDMA támogatást, és a PIO módot visszavesszük 3-ra. De akkor minek az egész??? A szóba jöhető típusok: a Quantum, a Western Digital, az IBM és a Fujitsu. A Quantum EX-EL sorozat hazánkban a legnépszerűbb, és árban is legelfogadhatóbb. A Western Digital valamint az IBM több típusa is beszerezhető még, de ezek viszonylag magasabb ára sokakat elriaszthat. Nos, a Quantum a napokban piacra dobta az első, UDMA 66 támogatással rendelkező CR sorozatot. Egyelőre 4,3, 6,4, 8,4 és 13GB-os kapacitással kaphatók. Az UDMA 66 fogja felváltani az UDMA 33-as szabványt, de ez még a jövő zenéje. Ehhez majd az újabb chipsetes alaplapok fognak támogatást adni. Megijedni nem kell, a winchesterek felülről kompatibilisek, tehát a jelenlegi alaplapokkal is kifogástalanul együttműködnek. Az UDMA 66 magasabb átviteli követelményeinek megfelelően a Quantum új tervezésű fejekkel készül, amelyek közelebb kerültek a lemezekhez. A teszteket Abit BX6 rev2.0 alaplap + Intel Pentium II 400MHz + 64MB SDRAM + Windows 98 környezetben futtattuk.



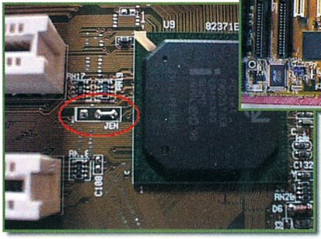
**Nézzük akkor a teszt résztvevőit:**
**Quantum Fireball CR 4.2 és 8.4 GB /UDMA 66/**
**Western Digital WDC 4.2, 6.2, 8.4, 10.1 és 13 GB /UDMA 33/**
**IBM DTTA 4.3 és 14.4 GB /UDMA 33/**
**Fujitsu MPC 6.5 GB /UDMA 33/**

A teszteredmények magukért beszélnek. A legjobb ár/teljesítmény viszonyt a Quantumok nyújtják.

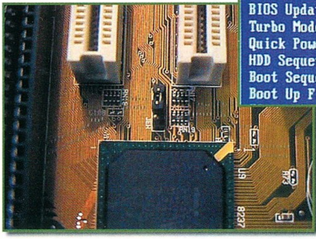
Az előző számban bemutattam, hogy lehet az Asus P2B v1.10 alaplapban megoldani a core-feszültség változtatását. Nos, most eljött az ideje annak, hogy megoldjuk a bioszból történő órajel és szorzó állítást is. Az unalomig elismétlem: a beavatkozást csak azok végezzék, akik értenek hozzá, akik rendelkeznek megfelelő szerszámokkal.

**AZ ÁTALAKÍTÁSSAL AZ ALAPLAP GARANCIÁJA MEGSZŰNIK!!!**

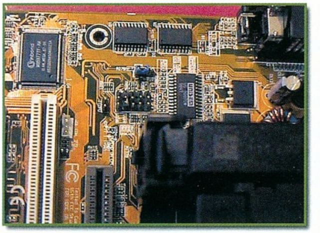
Az előző, valamint ebben a számban leírt átalakítási munka bő fél óra alatt megvan, de nem kell kapkodni, ezt sem győzöm hangsúlyozni.



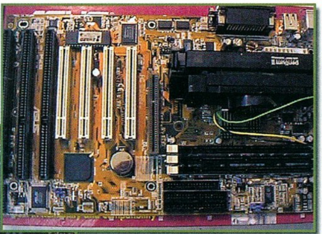

A képen látható JEN feliratú átkötést forrasztópákával távolítsuk el, a furatokat ónszippantó segítségével tegyük szabaddá. Ez az átkötés szabja meg azt, hogy a processzor órajelének, valamint szorzójának kézi beállítási lehetősége megjelenik-e a bioszban.



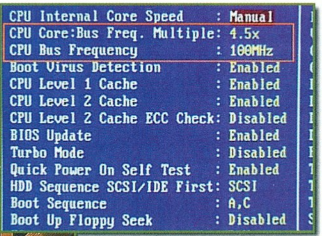
A furatokba ültessünk be egy hármas jumper-csoportot. A jumper PCI-busz felőli állásában engedélyezzük a BIOSZ soft-menüt. Az alaplapról távolítsuk el az órajel, illetve szorzó beállítását szolgáló jumpereket. Amennyiben ezt nem tesszük, úgy hiába állítunk be bármit a bioszban, a jumperek állása marad a meghatározó.



Az előző számban leírtak szerint beültetett, core-feszültséget szabályozó jumper-csoport jelenleg 2,2 V-os állásban van.



A készre szerelt alaplapon a procitól balra, kissé feljebb a tápfesz-jumperek (VID0 - VID5), a 4. PCI busz alatt, kissé balra a szoft-bioszt engedélyező JEN jumper található.




És, csodák csodája, a soft-menü megjelent. Ez azonban nem hibátlan. A lehetséges órajelek: 50, 66, 75, 83, 100 és 103MHz. Az 50MHz-es állásban az órajel valójában 124MHz, erre figyeljünk oda. A többi órajel egyelőre nem jelenik meg, így a lehetőségek egyelőre korlátozottak. A szorzó azonos az alaplapi szorzóval, egészen nyolcszorozásig tud mindent, bár ennek jelenleg, a kötött szorzójú procik idején sok jelentősége nincsen. Az ftp.asuscom.de/pub/asus/bios könyvárban található az összes Asus alaplap biosz-fájlja. A P2B típushoz jelenleg a bx2i108a.zip a legújabb. Ez tartalmazza a soft-menüt, érdemes kísérletezni. Csodákat nem szabad várni, az a processzor, amelyik tuningolva nem volt stabil másik alaplapban, ebben sem lesz az. A P2B alaplap lehetőséget ad a VIO feszültség állítására, tuning esetén ezt a jumpert a gyári beállításról - 3,5 V - helyezzük át a 3,7 V-os oldalra.

Sajnos, a jó kis 300-as Celeronoknak vége. Az Intel befejezte a gyártást, se Slot-1, se PPGA kivitelben nem beszerezhetők többé. Nagy gyász ez nekünk, barátaim. Amióta számítógéppel és tuninggal foglalkozom - pedig nem tegnap kezdtem - messze a legkirályabb processzor volt. Voltak a Pentium II sorozatban csoda-procik, az SL2W7, W8, SL2YK, de olyan, amelyik ilyen tömegben volt tuningolható, és ilyen eredménnyel, nem lesz többet. Mi megy most? A 333A-k közül ki lehet görcsölni 416MHz-es darabokat, de ez nem 450, de nem ám. Talán emlékeztek, az előző számban írtam a közszájon forgó mesékről, 700-on futó PII-ről, meg a 600-on hajtott Celeronokról. Nos, a hardware nagy professzora, Tom - http://www.sysdoc.pair.com - most olyan gépet kapott, melyben a régebben ismertetett Kryotech hűtés segítségével Celeron 400-as fut 618MHz-en. Gondolhatjuk, hány darabból válogatták ki ezt a procit, és mínusz negyven fok körül üzemel. Nem kell elhinni minden marhaságot, az xxx cég hirdetését, hogy aszondja 366-os Celeron 550-en. Hiszem, ha látom. De eddig még nem láttam...

Most akkor beszéljünk az egyik általános gondról. Ez pedig a különféle videokártyák installálása. Nagyon sok fejfájást okoz, hogy sokan egyszerűen kitépik a gépből a régi kártyát, bezúzzák az újat, és meg vannak lepve, hogy képtelenség felinstallálni. Tartsuk meg a kötelező utat. Tudom, a kíváncsiság nagy hajtóerő, de azon a néhány percen igazán nem múlik, ami a szabályszerű üzembe helyezéshez szükséges. 1./Indítsuk el a gépet safe módban, - win /d:m - , majd a vga kártya típusát állítsuk át standard PCI grafikus adapterre. Indítsuk újra a gépet, ellenőrizzük, a vga kártya valóban ebben a buta üzemmódban indul-e. Ne engedjük, hogy a Windows drivert telepítsen.

2./Nézzük meg az új kártya leírásában - ha van ilyen - szükséges-e IRQ-t engedélyezni. Vegyük ki a régi kártyát, és tegyük be az újat. Ha szükséges, akkor engedélyezzük a bioszban a vga-IRQ-t. Általában a Riva és az i740 alapú kártyák igénylik, de ha más kártyának is engedélyezzük, baj abból sem lehet, legfeljebb kevesebb IRQ fog rendelkezésünkre állni. AGP buszos vezérlő esetében adjunk a bioszban 64MB AGP memóriát, függetlenül a gépben található memória mennyiségétől. Amennyiben PCI buszos kártyáról térünk át AGP buszosra, akkor - ha van ilyen lehetőség - a bioszban állítsuk át az init opciót PCI-ről AGP-re.

3./Indítsuk el a gépet az új kártyával. Amikor a Windows elindul, vagy megtalálja az új kártyát, vagy nem. Ha megtalálja, akkor se engedjünk drivert társítani, végezzük el mi magunk. Legelőször a vezérlőhöz kapott cd-lemezen található DirectX installt hajtsuk végre, az újraindítás után kerülhet sor a vezérlőszoftver telepítésére. Ez kétféle módon történhet: a telepítés vagy a setup programmal indul - ez az egyszerűbb -, vagy pedig nekünk kell megadnunk annak az .inf kiterjesztésű file-nak a helyét, amely az operációs rendszer számára szükséges telepítési információkat tartalmazza. Az olcsóbb kártyákhoz általában olyan cd-lemezt adnak, melyen többféle eszköz drivere szerepel. Nézzük meg a kártyát, írjuk fel a pontos típust, és ennek megfelelően keressük meg a cd-lemezen a meghajtóprogram helyét. Általánosságban elmondható, hogy az újabb vga-vezérlők meghajtóprogramjai igénylik a legalább 6.0-ás DirectX telepítését.

*Old Man*
*oldman@mail.matav.hu*
*http://www.internetto.hu/stb/hardver*

# Levrov

**A zsűri nehéz helyzetben van. Ez a remek kis közhely jutott hirtelen eszembe most, hogy azon kezdtem el gondolkozni, vajon az elmúlt hetekben rámszakadt levéltömegből mit válogassak be ide a levrovba. Téma akad bőségesen, az újság elkétcédésedésétől kezdve az ominózus házkutatásokon át minden van, csak győzzek válogatni. Előre jelzem, nem megy. Viszont van egy-két olyan levél, amelynek tárgyából adódóan fix helye van itt, aztán majd meglátjuk, itt az elején még azt is el tudom képzelni, hogy szokásomtól eltérően meglehetősen kevés beleszólásom lesz, talán mert nem is tudok mit mondani néhány esetben...**

## ISKOLAI ÉLETKÉPEK

Szia Brazil! (nameg a többiek) Szeretnék én is egy-két dolgot hozzáfűzni ehhez a Magyarországon kialakult szoftverhelyzethez. Hogy melyik oldalon állok azt én se tudom igazán. Ugyanis én egy délalföldi általános iskolában dolgozok mint informatikus. Nekem „felsőbb utasításra" támogatnom kell az eredeti szoftver vásárlást. Hála' az iskola tavaly évvégén eljutott odáig, hogy egy kisebb LAN hálózatot - hardver szempontból - össze tudott hozni. És akkor itt jöttek a problémák: 1. Hogyan építsük ki a hálózatot. Gondolok itt arra, hogy ha egy cégre bíznánk, akkor az az iskola krétára félretett pénzét is elvitte volna. Maradt az, hogy én és persze néhány hozzáértő emberke pusztán jóindulatból, anyagi térítés nélkül hozzáfogtunk hétvégenként.

**Még szerencse, hogy volt olyan, aki ebben segítségedre tudott lenni, bár jóllehet maga a gépek összekötögetése még nem is olyan irgalmatlanul kemény feladat, de azért valamennyire érteni kell hozzá. Amúgy azt gondolnám, ma már az iskolákban a számítógépek hálózatba kapcsolása alapvető követelmény, legalábbis annak kellene lennie, hiszen ennek használata napjainkban általános, illene tehát megtanulni. Ebből kifolyólag persze azt is gondolnám, hogy erre az illetékes elvtársaknak, akarom mondani uraknak kellene előteremteni némi pénzmagot ottan fent valahol. Bár lehet, olyan messziről nem látszanak a mindennapi élet olyan csipcsup gondjai, mint a kellene, de nincs miből. Ebbe viszont most ne menjünk bele.**

2. Ez a fő gond. A szoftver!!! Gondolom tudjátok, hogy egy hálózati szoftver tokkal-vonóval mennyibe kerül. Meg azt is sejtitek, a közoktatásban, főleg itt a mi vidékünkön, nameg általában az elemi iskolákban pénz az nyista. Ekkor jött az a probléma, hogy a hardver megvan, BNC dugókkal, kábelekkel, crimpelőfogóval együtt. DE! Ha az egész hálózat hardver részét összegyúrtúk volna pénz szempontjából, még az se lett volna elég a szoftverekhez.

**Így van ez. Innentől kezdve két választásod marad, ami a következő három: 1. nem használsz semmit, lévén csóró vagy, 2. Illegálisan használod valamelyiket, amelyikhez hozzá tudsz jutni, 3. Ingyenes megoldást keresel. Javasolnám a 3. pont választását, hiszen ma már a Linux komoly alternatívája szinte bármelyik üzleti PC-s hálózati operációs rendszernek. Az, hogy ingyenes, nem jelenti azt, hogy komolytalan. Tudod, ha az új technológiás ablakok sokszor azt nyújtanák irdatlan pénzekért cserébe, mint amit a Linux ingyen, Billy mamája nem csuklana olyan sűrűn. Persze a Linuxot nem olyan egyszerű használni, tanulni kell hozzá és meg kell ismerni, ennek azonban az a kellemes mellékhatása lesz többek között, hogy nem hülyül el az ember. Van tehát alternatíva, jóllehet első ránézésre nem egyszerű, de megéri, már csak azért is, mert nem fenyegetik az embert bilincses plakátok börtönnel az illegális szoftverhasználat miatt, és legalább nem sorolnak egy szintre a drogdealerekkel. Hidd el, ez is valami.**

És ez az amit nem értek. Mindenki azt hangoztatja „odafönn", hogy ilyen meg olyan fontos az iskolákban a számítógépes oktatás. Meg minél hamarabb el kell kezdeni. Kérdem én: MIBŐL? Ha már ilyen okosak vagyunk, akkor támogassuk már azt a nyamvadt iskolát, hogy tudjon valamit mutatni a huszadik század vége technikájából is a jövő titánjainak. Na ez az ami hiányzik. Hang van, de a mi tenyerünk meg üres ám T. Urak! Erre meg azt mondják, hogy pályázzunk erre meg arra. Oké! A múlt évben számos páylázatot beadtunk. Ebből egyet(!) elfogadtak. De mire ténylegesen megkaptuk volna, igen-igen megkurtította az új kormány. Értékben kb. feleakkora cájgot kaptunk (egy gép, lézernyomtató nélkül, internet hozzáfárás nélkül). Ennyit a pályázatokról.

**Ehhez nem nagyon tudok hozzászólni, tökéletesen nem ismerem a kiírt pályázatokat, feltételeket, ilyesmiket. Mindössze néhány eltévedt és nyilvánvalóan téves elképzelésem van ezek elbírálásáról, lévén láttam és tapasztaltam már meglehetősen sok mindent. De mint mondtam, gondolataim nyilvánvalóan tévesek, ezért itt le sem írom azokat, még a végén rosszhiszeműséggel, gyanúsítgatással, netán rágalmazással vádolnának engem.**

Végül is összeállt a hálózat. Mindenből a legkisebb, legvékonyabb és legkevesebb alapon -szoftver téren. Ez meg még így is annyiba került, hogy kb. öt évig nem lesz semmi fejlesztésre pénz. És akkor már hol lesz a világ?! Na, erre varjá gombot! Ott a net. Ezt már le se írom, hogy milyen drága nekünk. A kölkök azért peszre nyomnák azt is.

**Azt elhiszem. Büdös kölkök, hát hogy képzelik, hogy csak úgy interneteznek az iskolában? Ingyen? Na, azt már nem. Véletlenül se adjunk az iskoláknak ingyenes telefonvonalat, akárcsak egyet is, mert a helyi telefonszolgáltató ettől fog csődbe menni. Mert ugye arra nincs pénz, hogy minden iskolát bekössünk saját hálózatra, naja, majd Sulinet, hát egy frászt. Európa, meg információs társadalom, meg ilyesmi? Ugyan már, kérem.**

Meg, ha már van hálózat teccene nekik a quake meg egyéb multiplayer játékok. Én meg ilyenkor csak a könnyeimet nyelem, és visszapasszolom nekik a lasztát, hogy nincs pénz ilyen különleges kívánságra. Szegény gyerek nem igazán érti meg, hogy a városi unokatesójánál játszott vele, akkor itt az iskolában miért nem tud illetve lehet. Ugye szerencsétlennek ha neadj' Isten van is gépe (1%), azon biztos nem fut. Főleg nem bír a haver ellen nyomulni. Jó, tudom, az iskola nem igazán a quakéra való. De én szeretnék minél többet megmutatni napjaink informatikai lehetőségeiből. Ne mindig a száraz tananyag legyen, szertném velük egy kicsit megszerettetni ezt a „szakmát", persze a tanórán kívüli ún. „szabad-géphasználatokon". De marad a paintbrush meg a passziánsz...

**Tökéletes. Abból mindent meg fognak tanulni. Ezek szerint remek számítógéphez értő embereket nevelünk. Megnyugtató. Amúgy elárulom neked, ez a cél. Úgy hívják, fogyasztói társadalom. Mindenkit csak annyira kell megtanítani, amennyire feltétlenül muszáj, nagyon ne értsen hozzá, higgye el, hogy minden új terméket meg kell vennie, mert az neki jó nagyon, és még örüljön is, hiszen mindenki csak számára csinálja az új termékeket, hogy az élet minél szebb és boldogabb legyen.**

Ennyit szerettem volna így hirtelen mondani. Nem tudom meddig maradhat ez az állapot a szoftver illetve az Internet hozzáférés terén, de egy tippem azért van: ha az emberek fizetése követni tudja a nyugat-európai átlagfiztetéseket, akkor talán változni fog a rendszer. Nem tudom, de ez még hosszú idő. Na pá, remélem nem tartottalak fel! ui: az újság egyébként minden igényt kielégítő! Én megveszem, a gyerekek meg rongyosra nézegetik. Ugye ők nem tudják megvenni, az iskola meg nem rendeli meg, mert pénz az nyista...

*Schulz János*

**Nem tartottál fel, sőt, nagyon örülök a levelednek. Igaz, sokkal jobban örülnék, ha nem ilyen gondról lenne szó, remélem mihamarabb eljön az az idő, amikor már neked is az lesz a legnagyobb bajod, hogy a cheat rovat miért nem két oldalas. Örülök, hogy az újság tetszik, remélem a CD-n is találtok érdekes és használható dolgokat, talán a közeljövőben lesz olyan teljes játék is, amely hálózaton játszható, hogy a srácok örüljenek. Sok sikert kívánok neked és kollégáidnak is, ne adjátok fel!**

## ÚJÉVI FOGADALOM ESETÉN TEENDŐ

Csá Brazil! Először egy könnyedebb téma: Zene rovatban nemcsak hauzt meg nyálat kéne tenni, hanem valami értelmesebbet is, pl. Tankcsapda, Kispál, Üllői úti fák, meg hasonlók (szóval metált)! Amúgy ez az egyetlen bajom az újsággal, ezt leszámítva tényleg tök jó!

**Upsz. Kispált metál kategóriába sorolni azért merész.**

**Már nem azért, de ahhoz semmi köze nincsen, hacsak nem úgy, hogy gitár itt is van, meg ott is van. Csak gondoltam, szólok. Amúgy tulajdonképpen egyetértünk, valóban picit egysíkú, ha az ember nem szereti az ilyet. Úgy látszik, mi már csak ilyenek leszünk. A levrov is egysíkú, ugyebár sör, levrovundor, Kispál (hogy azér' legyen ilyen is), csoki, kalózok, ilyesmi.**

A másik dolog Brazilon kívül a hozzáértőknek is szól (elvégre a levrov is egyfajta fórum). **(Nemnem. Ez itt az én kis szemétdombom, és én vagyok rajta a kiskakas. Brazil)** Szóval: Ha X.Y. 10 éven keresztül csak kalóz jétékokkal játszott, de aztán egyik szilveszteri éjszakán megfogadja, hogy ezentúl csak jogtiszta játékokat vesz, akkor hogyan tisztázhatja le magát, hogy ne lehessen semmit se csinálni vele. Na feladtam a kérdést, fejtsétek meg! Na csá! Majd még leszek. Addig is A Guru legyen veled!

*(Szatmári Zsolt, the ShadOW)*

**Nem kell ezen a kérdésen sokat fejtegetni. A legegyszerűbb, ha az összes másolt CD-t meg akármit az illető szépen kidobja az ablakon, vagy mégis inkább a szemetesbe, mert még a végén valakit agyonüt vele, és akkor meg azért akarják bebörtönözni. Naszóval ezután magához vesz számos mennyiségű pénzeket, vagy komoly fedezettel rendelkező hitelkártyát - végülis harmadik évezred, meg korszerűség, meg technika - elszambázik az első sarki szoftverboltba, és bevásárol. Ennyi. Innentől kezdve azt mondhatja magáról, hogy legalábbis szoftverszempontból tiszta és feddhetetlen. A múlt miatt pedig senki sem fogja piszkálni, legalábbis egyelőre, habár sosem lehet tudni, hátha ez is olyan elévülhetetlen bűnnek lesz kikiáltva, mintha háborús bűnösök lennénk.**

### CD BORÍTÓ

Csá! Most, hogy felment az újság ára (ami nem baj) rászántam magam, hogy írjak nektek.

**Nem vagy egyedül. Csak vannak akik azért írnak levelet, mert nem zavarja őket, hanem épp ellenkezőleg. Meg tudom érteni. De hát ugye semmi sincs ingyen, nekünk sem, pláne egy teljes játék, amely a tetejében nem is annyire öreg meg rossz. Azt gondolom, ennyit olyan játék megér, amely még mindig kapható 7-8 ezer forintért, igaz dobozban, viszont magyar nyelvű leírás nélkül.**

Szerintem minden előfizető köztük én is utálom, hogy az újság hétvégén jelenik meg és így az előfizetők később kapják meg az újságot, mint aki megveszi az újságot. Szerintem ezen nagyon fontos lenne változtatni valahogy. Nagyon örülök, hogy ezentúl mindig lesz valami teljes játék ami nem gagyi nem úgy, mint a ***ban. Szerintem jó lenne, ha leírnátok előre, hogy milyen játékokat terveztek még. Ehhez kapcsolódik egy ötletem, íme: sok hely van az interneten ahol rajta vannak a játékok borítói, szerintem ezt is adjátok a játékhoz vagy a tegyétek rá a CD-re és aki akarja nyomtassa ki. Más: Mikor adtok már leírást a Commandos új részéről? Én már lassan végig vittem és még sehol egy leírás. Hogy van ez? Most csak ennyi. Üdv! Chio

**Nos a Commandos téma nem kizárt, hogy kimarad az életünkből, amúgy fogalmam sincs természetesen :) Nade, a CD borító képe az jó ötlet, nem is értem, miért nem nekem jutott az eszembe. Mindenesetre ezt én felvetettem a megfelelő helyen, ahol elképesztő módon ezt nem tartották ökörségnek, úgyhogy nem kizárt, valamelyik következő számtól már ilyen is lesz a leírás mellett. Na jó, lássátok, milyen vagyok, visszamenőlegesen az összes megjelent játékhoz lesz majd. Ellenben azt sajnos előre nem tudjuk most még pontosan megmondani hosszú hónapokra előre, mi lesz a teljes játék a lap mellett, amúgy meg nem is akarjuk. Legyen ez mindenkinek meglepetés, és érjétek be a következő hónap beharangozásával... :)**

*A Commandoshoz szeretnék hozzászolni. Általában egy küldetéslemezről nem szoktunk végigjátszást írni, mert aki az eredetit végigjátszotta - így vagy úgy -, annak a küldetéslemezzel már nem lesz gondja. Persze voltak kivételek, mert például a Tomb Raider 3 szerintem a 2-nek csak küldetéslemeze volt – a grafikára gondolok -, nem pedig önalló játék, de engem nem hallgatott meg senki sem.*

*A két CD-vel kapcsolatban jöttek a szerk. e-mailjére is levelek, amelyekben pont az ellenkezőjéről van szó, tehát hogy mit kezdjen a full játékkal, amikor azt már rég lejátszotta. Nos, nekik szeretnék jó ötlettel szolgálni, nevezetesen karácsonyi ajándéknak nem olyan rossz kezdő gyerek számára, ha még csak most kapott – vagy esetleg vett – gépet. Nem hiszem el, hogy az ismerősök között nincs olyan, akit nem lehetne meglepni olyan EREDETI játékkal, amely nem 12.000 Ft-ba került, CSAK 300 Ft-ba. – a törd.*

### ILYEN IS VAN

Nekem Nincs semmi bajom, sem a gépemmel sem a szoftverrel. Csak most írok először neked (tek). Sört sem küldök (minek). Nemmuszáj betenned a Levrov-ba. Wálaszolnod sem muszáj, csak egy rajongó-val bővültetek. Naszia Brazilbá.

*(Bártfai Attila)*

**Válaszolni nem is válaszolok, mert nincs mire. De azért betettem a leveled ide, jó látni, hogy van olyan is, akinek nincs semmivel gondja. Felmerül bennem a gyanú, nincs is neked számítógéped... Feltételezésem szerintem ugyanis ha valakinek van, annak kizárt, hogy valami baja ne legyen vele. Na, tényleg nincs? Csak egy pici? Egy icipici? :) Kívánom neked, továbbra is legyél megelégedve a masináddal, nomeg velünk is.**

### ÉLETMENTÉS

Csá, braz! Nagyon örülve lennék, ha teljesítenéd néhány kérésemet:

1 - (csak hogy idegesítselek) kell két dolog: egy 2 oldalas csít és egy stábfotó,

2 - Nem tudod véletlenül, hogy hol és mennyiért lehet a legolcsóbban beszerezni a hálflájfot?

3 - A hálflájf fullhoz adnak pályaeditort? Más: a CD-vel kapcsolatban: nincs mindenkinek 80.000.000.000 MB-s videokártyája. Amúgy nagyjából jó a CD. Mégmásabb: KVKÖL (kérem válaszolj különben öngyilkos leszek) Humorizélést félretéve egész jó az újság, csak túl sok a reklám. Amúgy a toplistátokkal nagyon (x100) nem értek egyet.

*(Hajas Marina)*

**Nagyon nem venném a lelkemre, ha miattam lenne eggyel kevesebb nőnemű olvasója a lapnak, tehát tekints úgy rám, mint életed megmentőjére. Hálálkodni nem kell, a szokásos két láda sört a szerkesztőség címére küldjed. Gondoltam, leírom már, nehogy elszokjatok itt nekem ettől a jól bevált kis sablontól. Azért válaszolok is ám neked.**

**1. Hehe, immunissá váltam egy voodoo szertartás alkalmával a csítrovatra és a fotók legnagyobb részére, sajnos a trafipaxra nem.**

**2. Tökéletesen fogalmam sincs. Én azt csinálnám a helyedben, hogy az újságban megjelent számos hirdetést kianalizálnám, és ebből megállapítanám a legkisebb árat, és aztán ott venném meg.**

**3. Lásd 2-es pontra adott válasz első mondata. Bevallom, erősen alultájékozott vagyok ezen a területen. Is. Amúgy nem jár hozzá, de le lehet hozzá tölteni a netről. A videókártyát pedig tessék szépen lecserélni valami használhatóra, már csak azért is, mert ma már minden valamire való játék megköveteli ezt. Még azok is, amelyek nem kerülnek fel a toplistánkra, amellyel mellesleg nem kell egyetérteni, én sem teszem azt, de legalább ilyenünk is van...**

*Ha már megint beleszólhatok, akkor csak annyit: a gépbe nem kell Voodoo. Akinek nincs sok pénze, az vegyen i740-es kártyát, azon még a Quake 3 is nagyon szépen fut.*

*A reklám témára utalva pedig, ha nincs reklám, akkor a lap ára nem ennyi lenne, hanem 20.000 Ft. – a törd.*

### ZAJKELTŐ UPDATE

Szia Brazil! Lenne egy nagy kérésem. A CD-n mindig vannak 3D kártya driverek, ami rendben is van. Viszont miért nincsenek új driverek hangkártyákhoz? A májusi újságban tök jó volt a 3D-s hangkártyák összehasonlító tesztje. Nekem is egy SB Live-om van, de egyelőre nem tudom teljesen kiaknázni a kártya lehetőségeit, hiszen nem dúskálok a patch-ekben, amelyek egyes játékok EAX drivereit tartalmazzák. Légy szíves szólj a CD szerkesztőjének, hogy néha ellátogathatna a www.soundblaster.com-ra vagy a diamondmm.com-ra (...vagy valami ilyesmi). Egyébként ez a teljes CD-s dolog jó ötlet, főleg, hogy csak 300 Ft-tal drágul miatta a lap. Szóval, egy szó, mint száz, levelem tömör lényege, hogy áldozhatnátok ilyen dolgokra, mint az EAX vagy A3D driverek, patch-ek havonta 1-2 órát, nem többet. Előre is köszönöm:-))), egy hűséges olvasótok: Krizsanyik

**Ox, ezen ne múljon, szólok neki, mi bajom lehet. Ha netán mégis össze-vissza verne, amiért beleszólok a dolgába, akkor majd hozzál nekem csokit a kórházba. Különben megértelek, ha már az embernek klassz hangkártyája van, élvezni is szeretné, és nem csak az AdLib prüntyit hallgatni. Mondjuk, azért a sok patch meg driver összeszedése nem egy-két óra munka, de jó, rendben, legyen. Tudod mit, megígérem neked, ez nekem nagyon megy, aztán egyszercsak talán lesz is belőle valami.**

**Meg majd lesz valami a jövő havi levrovból is, ennek itt most mindenesetre vége. Puszikálok mindenkit, legyetek rosszak.**

*Brazil*
*brazil@westel900.net*

**ui: na, azért nem mindenkit puszikálok...**

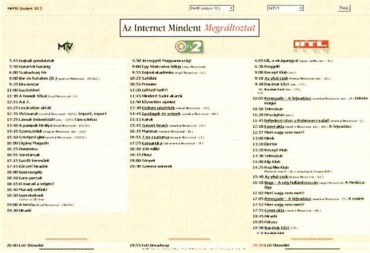
*ui: utállak!!! - a törd.*

*laza@vogel.hu*

# Külvilág

Helló jóképű napszemüveges srácok és csinos napszemüveges csajok itt a havi Net ajánló hasábjain! (Köztünk szólva: ez a Net ajánló így meglehetősen kommersz cím, de most már ne aggódjunk ezen.) Újabb hónap telt el végre, a madarak csiripelnek, az idő gyönyörű, a szerverünk épp lehalt, itt az idő hát átbeszélni, hova szörföljünk most.

Elsőnek talán mindjárt nézzünk valami hasznos kis webhálószemetkikötőt. A budapesti mozik programját egy ideje már figyelemmel kísérhetjük itt a neten, rengeteg ismerősöm van, aki már kizárólag innen nézi meg, mikor megy és hova. (A kivel kérdést IRC-n és ICQ-n is meg lehet vitatni, de kommersz e-mail alapú kommunikáció is előfordulhat, ha biztosak vagyunk benne, hogy partnerünk éppen netközelben van.) De ez most valami merőben új: a TV műsor is felkerült a Netre, április 12-étől bámulhatjuk kedvenc TV csatornánk programját ezentúl három nappal előre is akár. Az összes népszerűbb magyar adóról (MTV1, 2, RTL, DUNA, TV2, MSAT, TV3 stb.) kérhetünk listát, egyes filmekről, programokról még rövid ismertetőt is kapunk. És ez még nem minden: a kiválasztott adóról screenshot is eljut hozzánk arról az állapotról, amely éppen a klikkelés pillanatában került adásba. Nézzük, az oldal készítői milyen fejlesztéseket terveznek az elkövetkezendő hetekben: részletesebb, képekkel színezett ismertetőt kapunk majd minden műsorról, és egyedi színnel jelölhetjük meg a fontos műsortípusokat, így például a sportműsorokat. A cuccos csudajó, egyértelmű bookmark.




**http://www.port.hu/port_sql/owa/tv.musor**

Most pedig jöjjön érzésem szerint a hónap site-ja. Nem gondolom, hogy minden olvasó tájékozott a scene dolgokat illetően, ezért néhány szóban erre is kitérek. Még 1990 tájékán, amikor az Amiga 500-as mikroszámítógép büntetett itt a háztömbben (a C64 éppen kifutóban valahol), egyre-másra alakultak a jobbára középiskolásokból verbuválódott különféle, jobb-rosszabb produkciókat készítő demó csapatok Európa szerte. Ilyen volt a francia Melon is, akik borzasztó jó stílust hoztak a scene-be. Aztán a fiúk felnőttek, újak csatlakoztak hozzájuk, régiek léptek ki, de úgy néz ki, mindez nem változtatott semmit a kreativitásukon úgy általában. Az új média (gyk.: Internet) felé vették az irányt tehát, professzionális design lett a mottó: ugyan, bírjuk már pénzzé váltani a bennünk rejlő tehetséget. Nagyon kellemes Shockwave Flash prezentációt készítettek, amelyet fel is szereltek azon hirtelenjében a homepage-ükre. Ez úgy 3,5 megabyte, amit mindenki szépen csak töltögessen le a vinyójára, aztán úgy lesse meg ácsingózó tekintettel. A vizuális orgazmus garantált, nem fogjátok megbánni. A technológia, amellyel készítették már önmagában igen érdekes, hiszen valami egyedi, erre a célra készült programmal dolgozták bele az anyagot a Flash animációba. Fantasztikus, imádom.

**http://www.melondezign.com/**

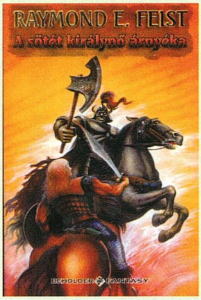
Kezdetben vala a QuakeWorld, ahol ugye már saját klánunk színeiben pompázhattunk a többiek előtt egy-egy jobb klán meccsen. Ezt egészen egyszerű módon végre lehetett hajtani: elég volt egy kis file-t átrajzolni valamilyen rajzolóprogrammal, aztán megkérni a szerver üzemeltetőjét, hogy tegye fel a kedvünkért. Manapság már egyre-másra jönnek az újabb és újabb programok, amelyek már megengedik azt, hogy erre a mintára a kezelőfelületüket átrajzolhassuk. Az első mindjárt a közkedvelt MP3 lejátszó, a WinAMP (be kell mutatnom valakinek?) volt, amelyhez orbitális mennyiségű skin készült már idáig, de találhatunk más népszerű programokhoz is módosításokat, így például ICQ-hoz, Neoplanethez és még a jó ég tudja, mi mindenhez (nem beszélve a nemrég kiadott Windowblinds nevű csodáról, amellyel a Windows felületét "skinelhetjük"!). Aztán megjelentek azok a site-ok, amelyek kellemes válogatást adnak ezekből intuitív felületen keresztül. Itt is van mindjárt a nemrégiben újra felállított Customize.org. Rengeteg jó, minőségi skint tudunk letölteni, hírek és magyarázó jellegű leírások is találhatók még ott alkotó kedvű versenyzőknek.

**http://www.customize.org/**

**Raymond E. Feist**

**A SÖTÉT KIRÁLYNŐ ÁRNYÉKA**

Feist mester ismét hozza a formáját. Igaz ugyan, hogy a Shadow of the Dark Queen nem most jelent meg angolul (1995), de a magyar kiadás ebben a hónapban került csak a kezembe. A történet a Mágusból




jól ismert világban, Midkémiában játszódik. Sok-sok évvel a Résháború után járunk. Arutha nagyherceg halott, s fia, Nicolas örökölte Krondor trónját. Ezen a földön béke honol, de az egyik távoli földrészen a gonosz kígyópapok ismét mozgolódnak. Sötét királynő jelent meg a színen, hogy félelmetes hadseregével elfoglalja a trónt.

A sötét királynő árnyéka egy trilógia első része. Bízom abban, hogy a folytatásokra nem kell sokat várni, nincs annál bosszantóbb, mint valamelyik jó könyv következő részét fél év késéssel kézbe venni.

Bevallom őszintén, kicsit meglepődtem, amikor megláttam a kötet árát (sajnos már négyjegyű), de aztán beláttam, hogy a minőséget meg kell fizetni. A közel 450 oldal és Feist stílusa garancia a hosszú és kellemes kikapcsolódásra.

**TESTBESZÉD**

A Multimédia lassan felöleli az élet minden területét, és a könyvátdolgozások meglehetősen gyakoriak. A Park kiadó gondozásában megjelenő Hétköznapi pszichológia sorozat egyik tagja, a Testbeszéd szintén

A végére azt a kicsi, szeretni való JAVA alapú játékot hagytam, amelynek címét az egyik nagyon kedves olvasótól kaptam. Nem kell hozzá más, csak valamelyik böngésző, és máris pattoghatunk. Célunk az, hogy kis zöld nyulunkkal (éretlen Duracell, ha engem kérdeztek) minél tovább bírjunk pattogni a spirál alakú pályán. Háromféle kőre tudunk pattanni, de ha több van, akkor a program véletlenszerűen választ közülük. Valami idétlen pók is rohangál körülöttünk, ezt nem árt elkerülni. Jó kis móka, és a végén a program még a High score-t is elmenti.

**http://www.teamjava.com/joker/ThinkTint.html**

A szörfölet véget ért mára gyermekeim, kiskecskéim. Sziasztok csajok.

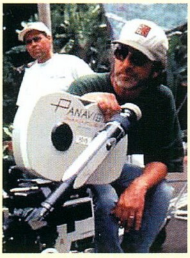
*sasvári józsef angelday*
*angelday@pganet.com*

## CINEMA PARADISO

Ismét a Mozi. Nap mint nap találkozom vele, merítek az ott látott képkockákból, remegő érzelmekből, fájdalomból, szeretetből. Elgondolkodtat, tanít, már-már a XX. század irodalmának is felfogható. Most is gondolkodásra késztetett, minek eredménye remélhetőleg olyan cikksorozat lesz, mely a nekem legkedvesebb filmeket fogja bemutatni. Természetesen tág határok között fogok kalandozni, képregényhősöktől egészen hétköznapi kedves emberekig. Remélem, hogy aki elolvassa ezen írásokat, újból elővesz ezeket a kis remekműveket, vagy ha eddig nem látta azokat, valahonnan előkotorja őket.

## CINEMA PARADISO

Ha valaki megkérdezi tőlem, a mozi mit jelent számomra, a válaszom mindig ugyanaz: Cinema Paradiso. Ez a film a mozi imádatáról szól, minden egyes kockája szeretetet sugároz, minden szereplőjét szívedbe zárod, minden gondolatát magadban hordozod.



Giuseppe Tornatore 1989-ben bemutatott filmje mind a kritikusok, mind a nézők elismerését kivívta. Szakmai szempontból megkapta a legjobb idegen nyelvű filmnek járó Oscar díjat, a Cannes-i fesztivál fődíját és az Arany Glóbuszt is.

A film valamelyik szicíliai kisváros Paradiso nevű mozijának történetét meséli el. Toto, az 50 éves filmrendező, aki már három évtizede elszakadt szülővárosától egykori barátja, a mozigépész temetésére érkezik.

Személyes visszapillantása a régi időkre egyben a Cinema Paradiso és Szicília történelmének egy darabját is felidézi.

A NOSZTALGIÁVAL TELI ALKOTÁS TISZTELGÉS A MOZI, MINT EMBERI ÁLMOK ÉS SZENVEDÉLYEK SZÍNHELYE ELŐTT.

Film abból a korból, mikor a mozi minden ember számára álmokat adott, minden előadás ünnep, minden könny, melyet fájdalom okoz pillanatok alatt felszárad, s helyét átveszi a boldogság és a nevetés. Film a szerelemről, az életről, a reményről és a csókokról.

Film, amelyet nem hagyhatsz ki az életedből...............hidd el...............hidd el.

## HOOK

Mint azt már a Cinema Paradisóval kapcsolatban is említettem, szeretném a mozi világában kalandozni, megismertetni veletek kedvenceimet, stílusoktól, koroktól függetlenül. Mivel Steven Spielberget a ma élő legnagyobb filmrendezőnek tartom, nem hagyhattam ki csodálatos meséjének bemutatását. A Hook, bár az 1992. év egyik legnagyobb kasszasikere volt, megosztotta a közönséget, sokan az egyik legrosszabb filmjének tartják. Természetesen ez nincs így. Ha megnézed, te is belátod.

A Hookkal Spielberg utolsó gyermekkori vágya is teljesült, filmre vihette Peter Pan történetét. A kisfiúét, aki felnőtt, ráadásul elfelejtett repülni. Elfeledett mindent, ami igazán boldoggá tette. 40 évesen sikeres ügyvéd, mindene megvan, csak az az icipici szikra hiányzik lelkéből, amelytől teljes lehetne élete.

Ám Hook, a kampókezű kalózkapitány elrabolja gyermekeit, hogy bosszút álljon Panen, régi ellenségén.

Peternek rá kell döbbennie arra, ki is volt valójában, vissza kell szereznie emlékeit, meg kell tanulnia repülni, és újra használnia kell fantáziáját. Seholsziget örök gyermek lakossága és Giling-galang, az apró tündér siet a segítségére. Így, együtt a képzelet világában, szembeszállnak Hookkal.

Ha megnézed a filmet, soha nem akarsz többé felnőni, észreveszed az élet legapróbb örömeit, elmosolyodsz, és újra szeretsz. Spielberg nem tett mást, csak vászonra álmodta a mesét úgy, ahogy ő elképzelte. Nem művészieskedett, egyszerűen szórakoztatott, színészeit hagyta játszani, akik mindezt megköszönve hálából lubickoltak szerepükben.

Ha megnézed a filmet, biztos találsz benne olyan képet, mondatot, amely örökre beléd vésődik. A magamét megosztom veletek.

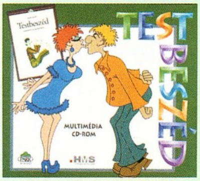
“ÁLOM ÉS ÉBRENLÉT KÖZÖTT ISMERED AZT A HELYET, AMIKOR MÉG EMLÉKSZEL ARRA, AMIT ÁLMODTÁL. HÁT ÉN OTT FOGLAK TÉGED ÖRÖKKÉ SZERETNI.”

Igen, MR. Spielberg, azt a filmet ott fogom örökké szeretni. És soha, de soha nem akarok felnőni.

Nézzétek meg…

*SASA*
*Sasa1@freemail.c3.hu*

erre a sorsa jutott. Az igencsak hasznos olvasmány vidám formában mutatja meg, mennyi mindent megtudhat, aki odafigyel azokra az apró gesztusokra, melyekkel mindannyian eláruljuk igazi érzéseinket, vagy éppen öntudatlanul, esetleg szánt




szándékkal próbáljuk kifejezésre juttatni pozíciónkat, céljainkat. A multimédiás formátum csupán további, információdúsabb teret nyújt e tartalom bemutatásának, hiszen a CD-n animációk és filmbejátszások is helyet kaphatnak.

Külön érdekesség az a csaknem húsz, gesztusokkal kapcsolatos játék, mely vidám, s rejtett módon meglepően hasznos időtöltést kínál minden korosztálynak.

*Lily*

## PARK KOMPUTERKALAUZ 101 UJJGYAKORLAT SZÁMÍTÓGÉPRE

Számítógépet ma már nagyon sokan használnak. Vannak, akik konkrét célokat valósítanak meg rajta, de sokan csak hobbiból, szórakozásból tartanak otthon számítógépet. Az igazság az, hogy a hobbi felhasználók sokszor el sem

tudják képzelni, hogy a számítógépük valójában mi mindenre képes. A 101 ujjgyakorlat számítógépre ezeknek a felhasználóknak szól. A kiadvány hangvétele könnyed, játékos, mindemellett szakszerű

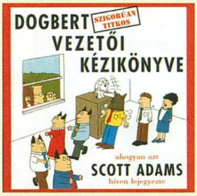
és teljesen közérthető. A könyv felveti az ötletet, de a konkrét magvalósítást már az olvasó kreativitására bízza. Különféle tippeket ad, így segíti annak kivitelezésében. Kezdetben egyszerűbb dolgokkal találkozunk, de a későbbiekben egyre bonyolultabban megoldható, egyre nagyobb szakértelmet és ügyességet kívánó ötletek fognak megjelenni. Megismerhetjük gépünk grafikai és multimédiás képességeit, megtudhatjuk, hogyan vezessünk nyilvántartást, vagy hogy mit is lehet az Interneten böngészni. Bevallom férfiasan, hogy voltak olyan ötletek is a könyvben, melyekre abszolút nem gondoltam, pedig mindennapi számítógép felhasználó vagyok. Ezért is ajánlom mindenkinek, aki egyszerű, de praktikus dolgokat szeretne csinálni számítógépével. Kezdő felhasználóknak pedig kimondottan jó ötletgyűjtemény, mert a könyv segítségével nem csak egy adott problémára találnak megoldást, hanem számítógépüket és a rajta futó programokat is sokkal mélyebben megismerhetik.

*SakmaN*

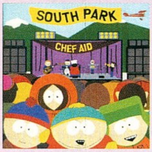
**Scott Adams**

**DOGBERT VEZETŐI KÉZIKÖNYVE**

Scott Adams, a '90-es évek legjelentősebb gondolkodója, állandó szerzőtársával, Dogberttel együtt új bibliával ajándékozta meg a menedzsereket. Dogbert szigorúan titkos vezetői kézikönyvéből minden főnök és




főnökjelölt gyorsan elsajátíthatja azokat a piszkos kis trükköket, amelyek segítségével könnyedén sárba tiporhatja, éhezésbe és őrületbe kergetheti beosztottait, magát pedig a legtehetségesebb és leghatékonyabb vezető színében tüntetheti fel. A szerző – olvasótáborának szellemi képességeit messzemenően




**GAME MUZAX**

Azt hiszem, mindenkivel előfordult már, hogy egyik-másik sikeres játékban nem csak a játszanivaló ragadta meg, hanem a zene is. Egyre gyakrabban találkozunk szerencsére ilyen programokkal, és úgy látszik, ez a business emberkéknek sem kerülte el a figyelmét. Az alapötlet rendkívül egyszerű: megfelelő minőségben pakoljuk fel audio CD-re a jól sikerült játékzenéket, és minden létező helyen hirdessük, ahol számítógépes őrültek is előfordulnak. Nos, nemsokára megjelenik a Bravo gondozásában egy (vagy több?) CD, mely ismert játékzenéket fog tartalmazni (pl. Fifa 99, Tomb Raider 3, Abe's Exodus...). Eddig is előfordultak egyébként hasonló kiadványok, melyek teljes játékokhoz kötődtek, én például már jó pár hónapja szemezgetek a SIN soundtrackkel. A másik érdekesség a South Park zene CD-je, bár itt szó nincs a játék muzsikájáról. A Columbia kiadásában megjelent korong igazi kemény zene, vagy nevezhetjük akár unikumnak is. Azonban a vétel előtt hallgassunk bele, mert van olyan debil, mint a játék volt. Akiket a téma bővebben is érdekel, látogassanak el az alábbi site-okra: **http://www.synsoniq.com** és **http://homepages.enterprise.net/bee**j.

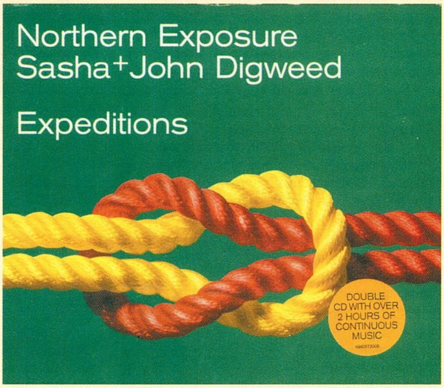
*Bear™*

**ARMAND VAN HELDEN: 2 FUTURE 4 U**

A frenetikus sikert elérő - Stardust ízű - U Don't Know Me maxi után végre itt a világ egyetlen b-boy klub DJ-jének szóló albuma. A különc Armand meglehetősen színes zenéket alkotott: a pumpálós house-októl, a divatos funkys, szexi klubslágereken át még egy lassú - már-már - jazzes dal is helyet kapott albumán (Summertime). Nagy reményekkel kecsegtet a külföldön már befutott ex-Urban Soulos New York-i garage mesterrel, Roland Clarkkal közösen készített klasszikus vokális disco is, a Flowerz. Mindezeken felül nagyon sok művészi scratchnek és „bűvészkedésnek" (a szó legnemesebb értelmében) lehetünk fültanúi, mivel Van Helden erősen vonzódik a hip-hop zenék iránt (mi több, anno még hip-hop lemezt is megjelentetett!!!). Ha kihagytad a maxit, akkor sem vesztesz semmit, mivel a rajta lévő két szám szerepel az albumon is, viszont annál kellemetlenebb, ha már mindkét CD-t megvetted... És és és SZENZÁCIÓ: mindenképp hallgasd meg az Entra Mi Casa-t mondjuk 5'19-nél, ugyanis kísértetiesen hasonlít a ,,lelke" a - megboldogult - Meglepő és Mulatságos zenéjére (csendben megjegyezném: valószínűleg nem Armand bácsi koppintott :))

**NORTHERN EXPOSURE (2 CD, UNDERGROUND RECORDS)**

Harmadik részéhez érkezett az egyik legnívósabb trance válogatás a szokott páros, azaz a trance két mesterének Sashának és John Digweednek a keverésében, de immár önállósulva és nem a Ministry szárnyai alatt. Sasha olyan sikeres party sorozatokat tudhat maga mögött, mint a Renaissance vagy a Tyrant (jelenleg a New York-i Twilo klub rezidense), mostani mixe lágy, nagyon kellemes trance-eket tartalmaz profin keverve. Barátjához hasonlóan John Digweed is a Twiloban működik, azzal a különbséggel, hogy ő örömmel lép fel a világ legegzotikusabb tájain is. A két CD-n hihetetlenül húzós muzsikák hallhatóak, remek keverésben. Mindenkinek nyugodt szívvel ajánlhatom, aki szereti a trance-et, hiszen a világ tíz legjobb lemezlovasa közé sorolt Sasha (a Muzik Magazinnál ötödik legjobb) és John Digweed (szintén a Muziknál a hetedik legjobb) fenomenális játéka garancia a minőségre.



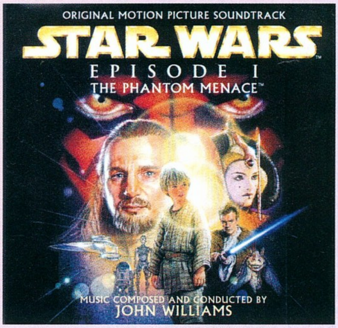

**DANNY TENNAGLIA IN ATHENS (2 CD, UNDERGROUND RECORDS)**

Sokszor sok helyen sok mindent írtak már róla. Egy biztos, a house egyik nagy öregje jó néhány nívós slágert hagyott már maga mögött. Jelenleg a New

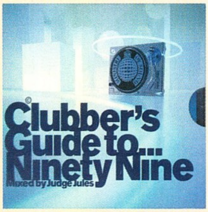
### STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

A várva-várt film még meg sem érkezett, de természetesen a show business már gőzerővel beindult. Azt hiszem, John Williams muzsikáját, a fergeteges SW indulózenét mindnyájan ismeritek. Nos, ezek után a Phantom Menace soundtrackje nem lesz csalódás, bár igaz, a felcsendülő nagyzenekari alkotások egy kicsit furcsák így, a film nélkül. Ami a mozgó kép alatt természetesnek hat, az itt önmagában akár szokatlan is lehet. Egy biztos, ha a film is annyira monumentális lesz, mint a zene, akkor nagyon sok jóra számíthatunk.

*Bear™*




York-i megaklub, a Tunnel rezidense (előtte pedig a Twiloban játszott, ahonnan a rossz nyelvek szerint - a szintén top DJ - Junior Vasquez fúrta ki). Imád utolsónak zenélni, a 6-8 órás monstre szetteket kedveli. Mostani mix albumát - a Global Underground sorozat tizedik tagját -, amelyet egyszerűen csak sexy, deep, dark house műfajjal illet, a napfényes Athénban készítette. Az egyes CD-n lassabb, deepes set hallható (amelynek egyik érdekessége az extravagáns, kissé durva Miss Kitten-féle Frank Sinatra), míg a második korongra kemény, egzotikus hangzás jellemző. Ja, és persze Danny saját magáról sem feledkezett meg, hiszen hallhatjuk mixében a Turn Me On és a Music Is The Answer egy-egy változatát is.

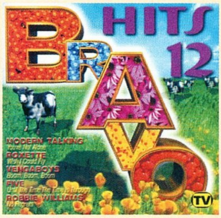



### CLUBBERS GUIDE TO... NINETY NINE (2 CD, UNDERGROUND RECORDS)

Kicsit megkésve, de bemutatásra kerül az angolok - talán - legnépszerűbb DJ-jének, a hazánkban is többször járt Judge Jules-nek új alkotása, amely átvezetés az új évezredbe, naná, hogy a Ministry Of Sound színeiben. Az album klubhimnuszokkal hívatott emlékezetessé tenni a millenniumot, erről tanúskodik a CD-khez adott könyvecske is, amely röviden ismerteti a pillanatnyi dance világot. A felvételek többsége a mainstream vonalat fedi, bár igaz, nagy részük keményebb pl. a Dance Nation CD-ken hallhatóknál. Fénypontok: Funky Green Dogs - Body, Systematic Parts - Violin De La Nuit, Radical Playaz - The Hook, Southside Spinners - Luvstruck, Rhythmatic - Junkies - The Feelin', ATB - 9pm, Mike Koglin - The Silence stb. Az albumon 37 dal lett összemixelve (biztosítva ezzel a változatosságot és a gyors tempót).

### BRAVO HITS 12.

Hihetetlen, hogy a hazai Bravo Hits sorozat már a tizenkettedik részénél jár, éppen ezért nem is szorul különösebb bemutatásra, hiszen mindenki tudja, hogy mindig az aktuális „radio listening" slágereket tartalmazza, nagyjából az azonos nevű újság stílusának megfelelően. Azaz nevesítve: Vengaboys - Boom, Boom, Boom, Sash!, az 1999-es év legnagyobb visszatérő pop legendájának, a ROXETTE-nek Wish I Could Fly-ja, Liquido - Narcotic, Touch'N'Go - Would You...?, Robbie Williams -



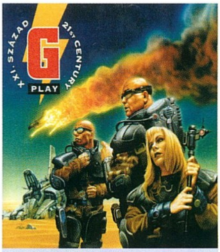

No Regrets, Busta Rhymes - Gimme Some Mo' stb. A fiú és lány együttesekre - valami furcsa oknál fogva - most nem térnék ki...: )

*Szabó Dani (freeboy™)*

figyelembe véve – sorra veszi a vezetés minden fontosabb kérdését a faxmasinák működésétől a vállalati leépítés módszertanáig bezárólag.

Nagy szerencsének köszönhető, hogy sikerült kiszúrnunk az egyik jól menő könyvesbolt bestsellerektől hemzsegő polcán Scott Adams „legújabb" művét. A szerző neve nem ismeretlen Magyarországon, hiszen pár éve a Garfieldban már olvashattunk tőle képregényeket. Dogbert vezetői kézikönyve vérbeli paródia, némi összefüggő szöveggel és sok-sok képregénnyel. Az összhatás pozitív értelemben sokkoló (kicsit hasonlít a Kázmér és Hubára). Gyakorlatilag bárki – pár év munkaviszonyt követően – rá tudja húzni az életre a könyvben leírtakat, közben egyfajta elégtétel fogja el, hogy lám-lám, nem az egész világ hülye, csak az éleslátás sokszor nem kifizetődő. Hasznos lehet akkor is, ha nem tudod, hogyan kell fokozni az „ügyfélközpontúságodat", esetleg a „multikulturális tolerancia tréning" meghatározás érthetetlenül cseng számodra. Ezek szerint még nem vagy jó menedzser. Ne habozz, szerezd be a bibliát! A guru részéről 10 pont.

*Shoebana*




### G-PLAY JÁTÉK NYEREMÉNYSORSOLÁS

**Bálint Kálmán**
**Zalaszentgrót**

**Pintér Tibor**
**Hévízgyörk**

**G-play kazetták nyertek.**

**Nyereményeiket postán küldjük el.**

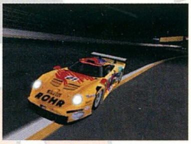
**GRATULÁLUNK A NYERTESEKNEK!**

# Következő szám

## TALES OF THE SWORD COAST

Már nagyon várjuk a Baldur's Gate küldetéslemezét, s amikor megérkezik, szinte egy emberként vetjük majd rá magunkat. Természetesen már elindítottam az egyszemélyes Drizzt Do'Urden partimat, kíváncsi vagyok, hogyan boldogul egyedül a kiegészítő lemez új szörnyetegeivel szemben. Ebben már feljebb vitték a tapasztalati pont határt, tehát új szintek, s ezáltal új varázslatok várnak a kalandozókra.

## SPORTS CAR GT



A motorok újra feldübörögnek az Electronic Arts garázsában, csikorognak a kerekek, s a verseny észveszejtő iramban elkezdődik. A program még a legfanatikusabb autóverseny mániákusok szívét is megdobogtatja. Sokak szerint veri a TOCA 2-t. Tony majd eldönti...

## EIDOS F1 RACING

A Forma 1-es cirkusz hamarosan ismét Magyarországra érkezik. A Hungaroring benépesül, s egy hétvégére ismét Magyarországra figyel a világ. Azok, akik utálják a hőséget és a tömeget, minden bizonnyal szívesebben maradnak a hűvös szobában az EIDOS legújabb Forma 1 szimulációjával. Dauby mester feltehetően ebben a pillanatban is teszteli a játékot, s a tapasztalatait a következő számban osztja meg veletek. Uraim, indítsák be motorjaikat.

## ACTUA ICE HOCKEY 2

Dauby mester a Gremlin jóvoltából teszteli az Actua Ice Hockey második részét. Igaz ugyan, hogy a jégkorong szezon még nincs itt, de egy kis bemelegítés soha sem árt. Lehet előkészíteni a korcsolyákat és az ütőket.

## UNREAL TOURNAMENT

Ígéretet kaptunk a GT Interactive-tól, hogy az E3 kiállításon a kezünk közé kapjuk a végleges Unreal Tournamentet. Lehet, hogy a Starcraft partik véget érnek a szerkesztőségben, s az Unreal összecsapások átveszik a helyüket? Shoebaron majd eldönti. (Ez úton is szeretném felhívni a figyelmét a leadási határidő betartására...)

## E3 1999 LOS ANGELES (10002 KM)

A júniusi számban hatalmas E3 beszámolóval lepünk meg benneteket. Aki nem tudná, ez az év egyik legrangosabb játékkiállítása. Több mint 1900 videó játékot mutatnak be. Ez azt jelenti, hogy naponta 633, óránként 79, percenként pedig 1.3 játékot kell megnéznünk odakinn. Lily és Mocsy vág neki a nagy útnak, mely végén remélhetőleg élményekkel és jobbnál jobb beszámolókkal térnek haza.

*A műsorváltoztatás jogát fenntartjuk*

## MIT CSINÁLSZ, AMIKOR NEM ÜLSZ A MONITOR ELŐTT?

Shoebaron: BULIZOM
Chris: FOCIZOM
Laza: ÁTÜLÖK EGY MÁSIK GÉPHEZ :p
Lily: ALSZOM :)
Mocsy: TIMIZEM
Nexus: MEDITÁLOK
Sakman: ACTIVITY-ZEK A BARÁTAIMMAL
Boy: MŰREPÜLÖK
Lázi: ANGELIKA LÁNYOMMAL JÁTSZOM
Barna: A CSALÁDOMMAL TÖRŐDÖM
Bear™: OLVASOK
Kriszti: FARKASOKKAL TÁNCOLOK ÉS BICIKLIZEK
Johnny: PAINTBALLOZOM

## PC GURU TOP 5

1. Tales of the Sword Coast
2. X-Wing Alliance
3. Starcraft
4. Unreal Tournament
5. Heroes of Might and Magic 3

## A MÁJUSI TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN

Ugye sokan emlékeztek még a **Stonekeepre**? Annak idején nem sok választotta el az év szerepjátékától, de ettől függetlenül nagy kedvenc volt. Mára a grafikája kicsit már elavult, de ettől függetlenül biztos, hogy végig fogom játszani. Aki nem ismerné a játékot, annak elmondom, hogy ez félelmetesen jó szerepjáték. Nem kell azonban megijedni, hiszen ez a könnyebbik fajtából való, s még azok is bátran nekivághatnak, akik egyébként utálják ezt a stílust. Rendkívül jól játszható, és ami a legfontosabb, felhasználóbarát. Nagyon kevés angol szöveg található benne, s azok sem olyan bonyolultak, mint mondjuk a Baldur's Gate-ben.

Végül érdemes megemlíteni az ajánlott konfigurációt. 486DX2 66-on 8 MB RAM-mal simán elmegy, s mindössze 33 MB-ot foglal el a winchesteren. Érdemes lesz tehát megvenni a június 28-án megjelenő 99/7-es PC Gurut.

A PC GURU következő száma 1999. június 28-án jelenik meg.

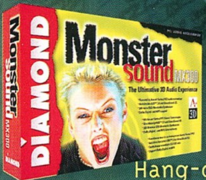
DIAMOND

Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13.

tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu

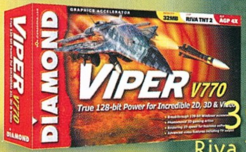
PIXEL Multimédia

22960 Ft
pentium III-ra felkészítve




16800 Ft
Hang-dimenzió-váltás

*Mostantól* **miért** vennéd *máshol, ha*
*30% kedvezménnyel, 1–5 év garanciával*
*megkapod a hivatalos forgalmazónál.*




36100 Ft-tól
Riva TNT2

22000 Ft-tól
S3 Savage4 Pro

*belépő a mélyhangzás világába*

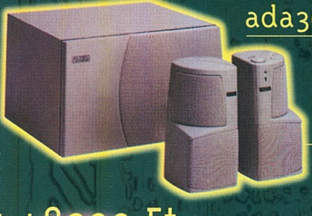
ALTEC LANSING® MULTIMEDIA

acs45.1

ár: 24900 Ft

acs43

ár: 8900 Ft



ada305

ár: 48900 Ft

acs44

*újdonság!*

ár: 19900 Ft

*áraink az áfát nem tartalmazzák*

Automex multimedia
1077 Budapest, Wesselényi u. 21. • Tel.:461-5700 • Fax:461-5799
Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767

## Játékszoftver

AKCIÓ

Extreme XG 2 – Bruttó 7.990 Ft

Turok I – Bruttó 3.990 Ft

Turok II – Bruttó 9.990 Ft

Championship Manager 3 – Bruttó 9.990 Ft

## Joystickok széles választéka

**Race Leader**
Kormány és pedál

15.992 Ft +ÁFA

- Formula 1-es sebességváltó és pedál
- 180°-os rögzíthetőség
- Kormánykerék beállítható pozícióval

Trust COMPUTER PRODUCTS

**Predator Lite**

2.792 Ft +ÁFA

- 4 irányú nézet vezérlő
- Turbó tüzelési funkció
- Automatikus középbeállás
- PC kompatibilis

Logic 3

**Avenger pad**

6.392 Ft +ÁFA

- 8 db tűzgomb
- Gyorstüzelő funkció
- Digitális vezérlés

**Topdrive**
Kormány és pedál

15.992 Ft +ÁFA

- Önkalibráló technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szögkiválasztás

## Legújabb CYBERSTONE ENTERTAINMENT kiadványok

Magyar-Német / Német-Magyar, Magyar-Angol / Angol-Magyar Hangos Szótár – Bruttó 4.990 Ft/db

Művészeti Lexikon – Bruttó 3.490 Ft

Játékos Angol Klub 1 – Bruttó 5.990 Ft

HARDLINE

**Density**
PC botkormány

1.992 Ft +ÁFA

- Ergonómikus forma
- 2 tűzgomb

**Combat**
PC játékpad

1.992 Ft +ÁFA

- Ergonómikus forma
- 4 tűzgomb

**Hardline**
Újraírható CD

790 Ft +ÁFA

**586 SL 54U5 SOLTEK alaplap 14.900 Ft+ÁFA**

- 100 MHz-es rendszerbusz
- VIAMVP3 chipset, Intel P54/P55C MMX,
- Cyrix és AMD proceszorokkal kompatibilis

| PARAMÉTEREK | CA6525DL | CA6525DL | MM6536SL | CA6536DL | CA6736DL | CA6536SL | CA6746SL | CA6738SL | CA6919SL | CA2111 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Képernyő (in) | 14 | 15 | 15 | 15 | 17 | 15 | 17 | 17 | 19 | 21 |
| Képfelület (mm) | 250x185 | 260x195 | 260x195 | 260x195 | 310x230 | 260x195 | 310x230 | 310x230 | 350x260 | 380x285 |
| Képpont-távolság (mm) | 0.28 | 0.28 | 0.28 | 0.28 | 0.28 | 0.25 | 0.26/0.25 | 0.25 | 0.26 | 0.28 |
| Maximális felbontás | 1024x768 @ 60Hz | 1024x768 @ 60Hz | 1024x768 @ 60Hz | 1280x1024 @ 60Hz | 1280x1024 @ 60Hz | 1280x1024 @ 60Hz | 1600x1200 @ 60Hz | 1600x1200 @ 60Hz | 1600x1200 @ 60Hz | 1600x1280 @ 60Hz |
| Ajánlott felbontás | 800x600 @ 85Hz | 800x600 @ 85Hz | 800x600 @ 100Hz | 1024x768 @ 85Hz | 1024x768 @ 85Hz | 1024x768 @ 85Hz | 1024x768 @ 110Hz | 1280x1024 @ 85Hz | 1280x1024 @ 85Hz | 1280x1024 @ 75Hz |
| Vezérlési mód | Digitális | Digitális | Digitális | Digitális | Digitális | On Screen | On Screen | On Screen | On Screen | On Screen |
| Demágnesezés | Auto | Auto | Auto | Auto | Auto/Kézi | Auto/Kézi | Auto/Kézi | Auto/Kézi | Auto/Kézi | Auto/Kézi |
| Recall | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| Trapézoid | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| Side Pin | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| Elforgatás | | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| Frekvencia kijelzés | | | | | | x | x | x | x | x |
| Paralelogramma | | | | | | | x | x | x | x |
| Színhőmérséklet | | | | | | | x | x | x | x |
| RGB beállítás | | | | | | | x | x | x | x |
| Dinamikus fókusz | | | | | | | x | x | x | x |
| BNC csatlakozás | | | | | | | x | x | x | x |
| Monitor méret (mm) | 353x353x371 | 358x384x371 | 358x384x371 | 358x384x371 | 422x433x422 | 358x384x371 | 422x433x422 | 422x433x422 | 460x470x445 | |
| Alacsony sugárzás | MPRII | MPRII | MPRII | MPRII | MPRII | TCO92/TCO95 | TCO92/TCO95 | TCO92/TCO95 | TCO92/TCO95 | TCO92/TCO95 |

Smile – A TÖKÉLETES MONITOR!

CA6425DL-14" : 27.920 Ft+ÁFA
CA6525DL-15" : 35.990 Ft+ÁFA
CA6746SL-17" : 59.900 Ft+ÁFA
CA6919SL-19" : 129.000 Ft+ÁFA

**Lapszkenner**

- 300x600 dpi felbontás
- 4900 dpi optikai felbontás
- 30 bites színmélység

11.992 Ft +ÁFA

Gyakorlattal rendelkező Web-Site karbantartó munkatársat keresünk, azonnali belépéssel. Jelentkezni lehet munkanapokon 11-17 óra között a 461-5759 telefonszámon.

Áraink a készlet erejéig érvényesek! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!